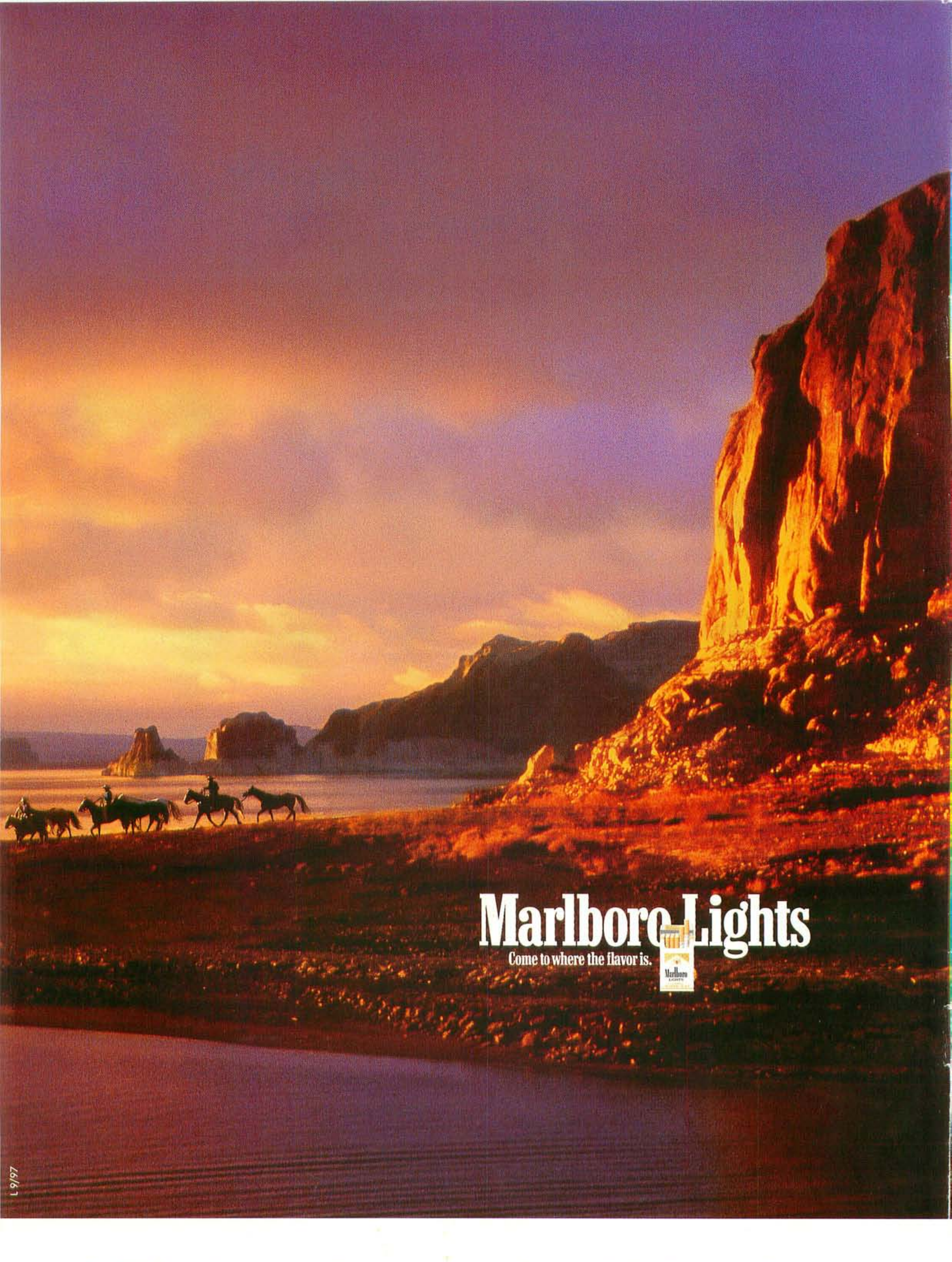

08 98
DM 6,50
S 52,-/sfr 6,50/lfr 158,-
Lit 8300/Pta 725,-/Dr 1700
VIDEO GAMES
NINTENDO • SEGA • SONY
PS
Wir bringen Licht ins Dunkel
Final Fantasy VIII
N64
Die kommende Referenz
F1-World GP
SEGA
Insider Interviews
Dreamcast:
Die neuesten Facts
N64
Knallharte N64-Action:
Härter als James Bond?
MISSION: IMPOSSIBLE
JETZT MIT
IMPORT-RATING!
Herzallerliebst:
Crash Bandicoot 3 (PS) ❤ Spyro the Dragon (PS) ❤ Tombi (PS)
Mega-TV im Wert von 4.000 Mark zu gewinnen
4 391062 306503 08



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,5 mg Nikotin und 6 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)



HAPPY PEOPLE



Der Adrenalin-Truck macht in den nächsten Wochen unter anderem noch Station in Rostock (Hanse Sail), Bern (Puma-Street-Soccer-Finale), Hannover (CeBIT Home), Düsseldorf (Komm) und Wien (HIT). Ihr könnt dort die neusten Games probespielen, Aufkleber und Poster schnorren sowie Euch für Sonys bundesweiten Gran-Turismo-Wettbewerb qualifizieren.

Wer sich schon immer mal gefragt hat, wie beliebig Kaufverhalten eigentlich ist, und wie die Welt im Grunde genommen funktioniert, der findet in Sonys jüngsten Marketinganstrengungen einige Antworten. Falsch ist jedenfalls das Gerücht, daß ein technisch besseres Produkt zwangsläufig seine Konkurrenten überflügelt. Falsch ist auch, daß die Love Parade '98 eine Demonstration für die friedliche Zukunft der Menschheit (oder was auch immer) gewesen ist. Nicht bestätigen können wir ferner, daß SCEE einen Truck voller interaktiver PlayStation-Display-Units (IDUs im Fachchinesisch) gechartert hat, der diesen Sommer alle größeren Festivals abklappert, um der Jugendkriminalität entgegenzuwirken. Wahr ist vielmehr, daß Sony ein untrügliches Gespür für den Zeitgeist besitzt und der grauen Verkaufswunderkonsole durch seine permanente Präsenz als Sponsor von sämtlichen Mega-Events ein unschlagbar hippes Image verschafft hat. (Wahr ist außerdem, daß sich ein Redaktionsausflug nach "Lovestern Galaktika" besser über den Verlag abrechnen läßt, wenn man etwas von *Fluid*-Preview dazuschreiben kann, bzw. – noch viel besser – ein Parade-Photo vom *Heart-of-Darkness*-Wagen als Beweis für die dienstliche Notwendigkeit der Reise beibringt).

Wie dem auch sei, wir lieben Euch alle – Big S natürlich sowieso – und verabschieden uns diesmal mit einem extrabreiten Grinsen. Eure Blumenkinder von der VG.





● Titelthemen

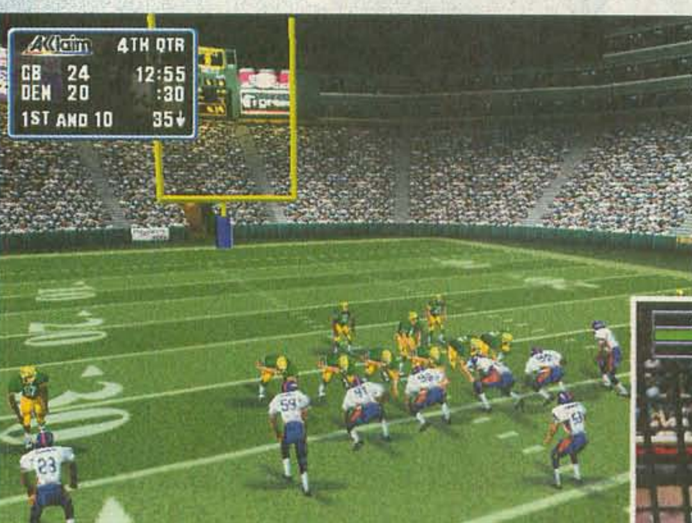


PREVIEW



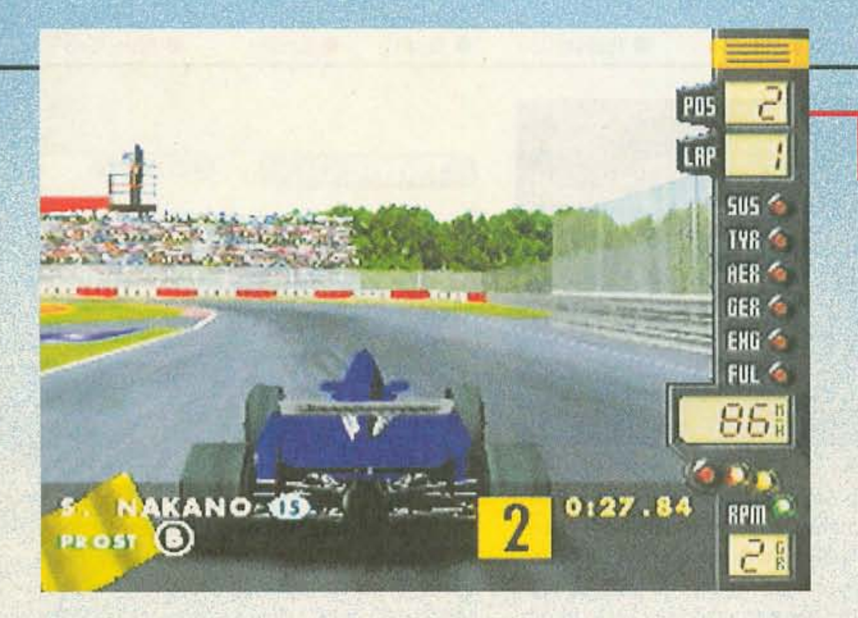
38 *IMPORT-ECKE! Jetzt ist sie da, die von Euch so geliebte Import-Ecke. Auf Seite 38 geht's mit XENOGEARS los, Square's Mech-Rollenspiel. Danach folgen unter anderem Front Mission, Thunderforce V und die japanische Saturn-Version von Dracula X.*

SPECIALS



ACCLAIM SPORTS SPECIAL: 32 *Sie sind immer für eine Überraschung gut, die Profis von Acclaim Sports. Um euch einen Einblick zu geben, haben wir einen getarnten Redakteur eingeschleust ...*





28 *F1 WORLD GRAND PRIX (N64): Die bisher nur auf dem PC aktiven Simulations-Experten Paradigm nehmen sich des Rennsports auf der Nintendo-Konsole an.*



76 *IGGY'S RECKIN BALLS (N64): Eine absolut verrückte Jump'n'Run-Orgie erwartet euch, wenn Ihr Acclaim's neues Werk in den Modulschacht des N64 steckt. Anschnallen!*

78 *GT 64 (N64): Wieder versucht ein Rennspiel, den unterbesetzten Markt für Nintendo-Racer auf Vordermann zu bringen. Kann GT 64 mit seinem PS-Namensvetter gleichziehen oder bleibt es auf der Strecke?*

IMPORTE

TEST

SONY PLAYSTATION

NINTENDO 64

TIPS + TRICKS

RUBRIKEN

Echo Night PSX


Der King's-Field-Nachfolger ist mehr Adventure als RPG.

Mit *King's Field* (bei uns erschien der gleichnamige Titel über SCEE) war From Software einer der ersten Lizenznehmer, der Sonys neue Next-Gen-Konsole 1994 in Japan gleich vom Start weg unterstützt hat. Vor vier Jahren war das Wort "Polygon" im Zusammenhang mit einem neuen 3D-Spiel bereits Lockmittel genug, um Kundenscharen anzuziehen – das actionorientierte Rollenspiel mit zahlreichen Monstern und großen Levelkarten verkaufte sich dementsprechend ordentlich. Inzwischen steht mit *Echo Night* der designierte Nachfolger in den Startlöchern. Das Spielprinzip weist auf den ersten Blick Ähnlichkeiten zum Vorgängermodell auf, mit dem Unterschied, daß die Handlung nicht mehr im Mittelalter angesiedelt ist und das Kampfsystem komplett über Bord geworfen wurde. *Echo Night* überrascht vor allem durch seine sehr schönen und extrem detaillierten Hintergründe. Als Richard Osmond bewegt Ihr Euch forschenderweise auf einem riesigen Dampfschiff namens Orpheus umher und versucht das Rätsel um einige vor bereits 20 Jahren verschwundene Passagiere zu lösen. Obschon Ihr keine richtigen Kämpfe austragen müßt, habt Ihr die unterschiedlichsten Prüfungen zu bestehen. Je nachdem, zu welcher Zeit Ihr an bestimmten Orten auftaucht, können diese leichter oder schwerer ausfallen. Ihr müßt außerdem mit Geistern sprechen sowie Items suchen und diese effektiv einsetzen. Abhängig von Eurem Erfolg bei den Rätseln und Aufgaben steigen oder fallen dann auch Richards Werte. *Echo Night* ist somit ein Mix aus Adventure und klassischem Rollenspiel. Außerdem erwartet Euch erstmals eine neuartige Notizbuchfunktion, mit der Ihr zuvor geführte Dialoge "aufzeichnen" und später jederzeit wieder abrufen könnt.

Tetris Jr. Goodie



Nein, nicht von Nintendo, sondern witzigerweise von Square (nur in USA) wird dieser spielbare Schlüsselanhänger (4 x 6 cm), der auch bei uns demnächst in den Kaufhäusern erhältlich sein wird, vertrieben. Acht verschiedene Modi (Original-Tetris, Tetris Flash, Bombliss, einer Version mit Spezialblöcken, die durch die oberen Reihen hindurchfallen, etc.) können gespielt werden. Der Mini-LCD-Screen liefert ein erstaunlich scharfes Bild, der Sound ist O.K. und selbst die Bedienung geht – trotz winzigster Buttons – problemlos von der Hand. Aufgrund der vielen Tetris-Varianten ein gar nicht mal so überflüssiger Gag. Man kann auch getrost immer wieder daran herumspielen und das Ding an der nächsten Haltestelle, oder wenn die Ampel auf grün umschaltet, wieder Schlüsselanhänger sein lassen: Nach vier Minuten schaltet er sich zwecks Batterieschonung von selbst ab.

S. D. R. Playstation

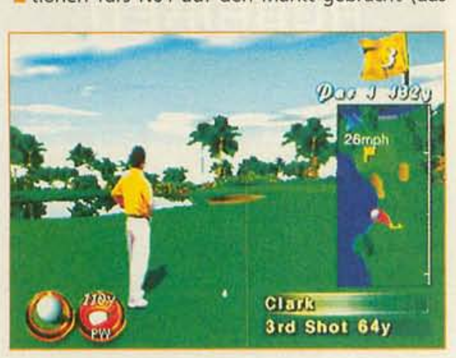
Nein, mit dem Süddeutschen Rundfunk hat dieser Mariokart-Klon nichts gemein. Der letzte Buchstabe steht schon mal für **R**acing, das war nicht sehr schwer zu erraten, denn ausschließlich darum geht es hier (die restlichen beiden Lettern stehen noch für **S**uper und **D**eformed). Sechs verschiedene Fahrer (+ zwei versteckte) stehen Euch zur Auswahl, von denen jeder eine andere verrückte Karre à la *Motortoon GP* besitzt. Zehn Kurse (nicht gerade weltbewegend viel), die natürlich mit den obligatorischen geheimen Abkürzungen gesegnet sind, können im GP-, Time Trial- oder Zweispielermodus befahren werden. So klingt die Angebotspalette vielleicht eher dürftig – wenn man mal selber gefahren ist, steigt der Zufriedenheitspegel allerdings rasch: phänomenale Grafik, die wie vom N64 aussieht und noch dazu völlig flüssig ist. Mal schauen, was uns von Funcom aus Norwegen außerdem so alles blüht. Der erste Eindruck sieht jedenfalls durchaus nach "beide Daumen hoch" aus.



Motortoon GP meets Mariokart - ein Programmierteam aus Norwegen macht's möglich.

Walalae Country Club: True Golf Classics N64

In Japan hat T&E Soft bereits zwei Golfsimulationen fürs N64 auf den Markt gebracht (das grottenschlechte *Augusta Masters* und *Augusta Masters '98*), während die Fans hierzulande bisher im Regen stehen gelassen wurden. Dieses Manko soll bereits nächsten Monat behoben werden. Nintendo höchstselbst will die Lücke nämlich mit *WCC: TGC* schließen. Allerdings handelt es sich dabei um kein gänzlich neues Spiel, sondern um eine T&E-Auftragsarbeit, wobei die Programmierer der beiden Originale lediglich den besseren zweiten Teil etwas umändern mußten und statt einer japanischen Location den von Big N auserwählten Honolulu-Parcours implementierten. Ein einziger Kurs ist zwar reichlich wenig, aber dafür soll die vorhandene Optionsfülle und die Möglichkeit, eigene Golfer sehr individuell zu kreieren, ein wenig ausgleichend wirken. *ds*





Erst die zweite T&E-Golf-Sim wurde für würdig befunden, auch bei uns zu erscheinen.

King of Fighters '98 Neo Geo



KoF '98 wird 35 NG-Allstars enthalten!

Wenn Ihr diese Zeilen lest, hat die fünfte Episode der SNK-Allstar-Beat'em-Up-Serie mit dem Untertitel "Dream Match never ends" gerade die Beta-Testphase im Neo-Geo-Land in Osaka hinter sich gebracht. Diesmal werden insgesamt 35 Kämpfer (!) an den Start gehen, die sich allesamt aus den über 20 In-House-Beat'em-Ups rekrutieren: Das alte '94er-USA-Team feiert genauso ein Revival wie die Sexy-Babes Mature und Vice aus *King of Fighters '96* sowie ein neues Middle-Age-Team um die Haudegen Heidern, Saishu (Vater von Kyo Kusanagi) und Takuma Sakazaki. Das 97er-Newcomer-Team wird sowohl in der Normalform als auch in der Orochi-Power-Fassung spielbar sein. Alle neuen Stages sind mit einer Menge Animationen versehen, die Charaktere wuchsen um zehn bis 20 Prozent, und das ausgefeilte Advanced/Extra-Mode-System wurde um einige Features erweitert. Dieses neue Giga-Power-Modul wird sicher wieder ein echtes Highlight für 2D-Prügelfreunde. Alle, die sich nicht extra ein Neo Geo (CD) anschaffen wollen, dürfen sich mit der gerade erschienenen Sega-Saturn-Fassung von *King of Fighters '97* schon mal warmspielen.

Real Arcade Gun Hardware



Als einer der letzten großen Importhändler hat sich die Firma Dynatex jetzt auch die Vertriebsrechte für Zubehörartikel von Joytech gesichert. Neben dem Standard-Sortiment an Pads, Rumble Paks und Memory Cards gehört dazu mit der schicken Real Arcade Gun (erhältlich in grau oder als Limited Edition in Silber und Tarnfarben) auch ein wahres Juwel. Damit wird nach unzähligen mißglückten und halbherzigen Versuchen endlich der Traum aller Fans des indizierten Namco-Lightgun-Shooters wahr: Die edel designte und schwere RAG ist ihrem Spielhallenvorbild mit ihrer – durch eine externe Stromversorgung betriebenen – Kickback-Funktion ebenbürtig. Neben den gewohnten Extras wie Automatic Reload oder Autofeuer wurde selbst an das schicke Fußpedal gedacht. Die Gun funktioniert via Doppeladapter mit allen PlayStation- und Saturn-Fadenkreuz-Shootern und begeistert durch ihre tadellose Verarbeitung und das 1A-Arcade-Handling. Lediglich die Zielgenauigkeit ist einen winzigen Tick schlechter als bei der Guncon 45. Für Fans ist dieses Luxus-Utensil seinen Preis auf jeden Fall wert.

INFO

System:	PlayStation/Saturn
Artikel:	Sega Rally 2
Hersteller:	Joytech/Dynatex Dortmund
Preis:	ca. 100 Mark
Verarbeitung:	Sehr Gut
Gesamturteil:	Sehr Gut

G-Darius PS



G-Darius ist eines der besten Next-Gen-Ballerspiele mit klassischem Game-System.

Die Vertreter der in Japan zur Zeit sehr beliebten Neo-Shoot'em-Ups (*Einhänder, Thunderforce V, Blast Wind* und bald auch *Radiant Silvergun* von Treasure) erfreuten bis dato nur Import-Freunde. Doch jetzt hat sich THQ die Lizenz für Taitos fischig angehauchtes *G-Darius* ("a huge battleship is approaching fast!") geschnappt, in dem gekonnt klassiches 2D-Leveldesign mit Gegnern und Bossen kombiniert wurde, welche die dritte Dimension geschickt für ihre Attacken nutzen. Ein Endgegner präsentiert sich hier mächtiger, monströser und schußgewaltiger als der andere, und Ihr müßt schon alle Shooterkünste aufbieten, um ihnen Widerstand zu leisten. Nicht zuletzt aufgrund des revolutionären Capture-Systems (Angreifer lassen sich sozusagen umpolen und ballern fortan für Euch) hat sich THQ damit einen Hit eingekauft, der die Eigenproduktionen weit hinter sich läßt.



Real Bout Spacial: Dominated Mind PS

Seit dem 25. Juni in Japan zu haben ist diese Konvertierung des sechsten Teils der legendären *Fatal Fury*-Serie. SNK hat sich für die PS-Anhänger von Terry, Andy & Co. allerdings einige Schmankerl einfallen lassen, die zusätzlich zum Kauf reizen sollen. Auf einer Extra-CD (Titel: SNK-Fan Collection) findet Ihr eine Character Datenbank, Opening Movies, coole Fighter-Artworks und einen Sound-Room. Außerdem spendierte man den Straßenkämpfern noch Power-Features wie das "Final Impact"-System, das Euch erlaubt, eine Combo mit einem S/H/P-Super-Special-Move zu verknüpfen und somit eine vernichtende Schlagserie zu entwickeln. Bis jetzt ist noch nicht einmal ein US-Release, geschweige denn eine PAL-Veröffentlichung dieser Sammler-Edition geplant.





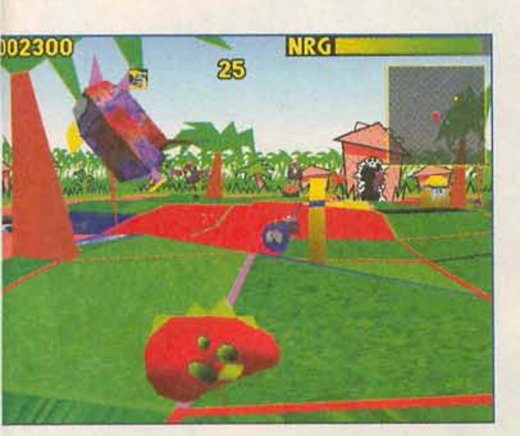
Diese Fatal-Fury-Konvertierung bietet Euch zudem eine Extra-SNK-Collector-CD.

Wired PS



Wired wird ein kunterbuntes Puzzle-Action-Spiel.

Von Sales Curve Interactive (SCI) kommt am 18. September ein 3D-Action-Puzzle-Game mit über über 50 Leveln in zehn verschiedenen Welten und einem coolen Funk-Soundtrack. Das Spielprinzip wird sich um das Einfärben von gekrümmten Flächenstücken auf Planeten drehen, das natürlich mit jeder Menge witziger Gegner und Bonus-Items angereichert wird. Verschiedene Multi-Player-Modi sollen zudem für zünftigen Party-Spaß sorgen.



Die ersten TOCA-Screenshots versprechen schon einiges.

Toca 2 PS

Codemasters mausert sich nach und nach zum Rennspielexperten. Nach dem letzten Überflieger *Colin McRae Rally* basteln die Engländer jetzt fleißig an der Fortsetzung ihres extrem realistischen Tourenwagen-Racers *TOCA*. Wir können Euch hier schon erste Bilder präsentieren – wie es mit der Spielbarkeit aussieht, muß sich erst noch zeigen.



NG Pocket Japan

Schon im Herbst dieses Jahres debütiert das NEO GEO POCKET, ein 16-Bit-Handheld mit 160*152-Monochrom-LCD-Screen, acht Graustufen, einem Fliegengewicht von 160 Gramm und den Abmessungen 122*74*24 Millimeter. Mit seiner Beat'em-Up-Softwarebibliothek, den SNK-RPGs und -Sportspielen soll es dem GameBoy kräftig Konkurrenz machen. Das interessanteste Feature stellen aber zweifellos nicht die PDA-Funktionen (Personal Digital Assistant: Uhr, Kalender, Horoskop etc.), sondern die Kompatibilitäte zu Segas neuer Hi-Tech-Maschine Dreamcast dar! So wird es z.B. möglich sein, mit einem speziellen Adapter die Lösung eines DC-RPGs auf dem Weg zur Arbeit auf dem NG-Pocket zu suchen. In Deutschland wird dieses Gerät voraussichtlich ab Oktober vom Neo-Geo-Spezialisten Maro vertrieben werden.

Forsaken-Verlosung

Dummerweise haben wir in der letzten Ausgabe beim *Forsaken*-Gwinnspiel von Acclaim sowohl vergessen, unsere Adresse anzugeben, als auch einen Einsendeschluß festzulegen. Dies wollen wir hier nun nachholen: Wenn Ihr eine(s) der schicken Frisbees, Uhren, CD-Player plus Soundtracks oder das komplette Acclaim-Spiele-Lineup gewinnen wollt, schickt die Lösung auf unsere drei Fragen bis zum 15. August an
Redaktion VIDEO GAMES, Kennwort: *Forsaken*-Gewinnspiel, WEKA Consumer Medien GmbH, Gruberstr.46a, 85586 Poing, Deutschland.

MISSION: IMPOSSIBLE

Läppische drei Jährchen hat es gedauert, bis Ocean/Infogrames das N64-Spiel zum großen Filmhit fertiggestellt hat. Gerade in den USA erschienen, werfen wir nochmals einen ausführlicheren Blick auf die finale NTSC-Version.

Im Zug haben sich dutzende Ganoven versteckt, die zum Feuergefecht herausfordern.

Sabotage gefällig? Eine Rakete wird auf das U-Boot verladen, was wir verhindern müssen.



Das Leben als Superagent könnte schön sein, gäbe es da nicht jene Spitzbuben, die ständig für Ärger sorgen. Das müssen wir auch schmerzlich im Spiel zum Film erfahren. Die Story lehnt erwartungsgemäß an das Zelluoidvorbild an. Ein ehemaliger russischer Spion bietet auf dem Schwarzmarkt eine Liste mit den Decknamen aller Topagenten zum Verkauf an. Die brisanten Daten stammen von einem korrupten MI-Agenten, der doppeltes Spiel mit einer unbekannten Organisation treibt. Der junge US-Spion (Ethan Hunt) entdeckt den "Maulwurf" in den eigenen Reihen! Bei einem blutigen Einsatz verschwindet die Diskette mit den geheimen Daten. Das Abenteuer startet dabei in der Prager-Botschaft und nimmt sein hochexplosives Ende im Pariser Hochgeschwindigkeitszug TGV. Basierend auf einer alten Fernsehserie, gelang Brian De Palma mit der Movie-Variante ein formal herausragender Action-Thriller. Trotz thematischer Gemeinsamkeiten gibt es dennoch Unterschiede zu dem allseits bekannten Rare-Spiel. Ihr schlüpft zwar wieder in die Rolle des Geheimagenten, ein Bond Shooter-Plagiat sollte Mission Impossible allerdings nicht werden. Sehr großes Gewicht wurde auf grundlegende Adventure-Spielelemente gelegt. Egal ob Lebensenergie, Code-Schlüssel, Sniper-Gewehre oder ein Briefchen von Verbündeten aus den eigenen Reihen: In den Leveln schlummert stets was Unbekanntes, wie in einem Überraschungsei. Zückt Ethan Hunt einmal die Waffe, wird er gleichzeitig transparent und reagiert nur noch mit dem Fadenkreuz auf Richtungsänderungen. Mission Impossible ist kein Abschlachtspiel, sondern eine spannende Hatz durch intelligentes Level-Design, bei dem man



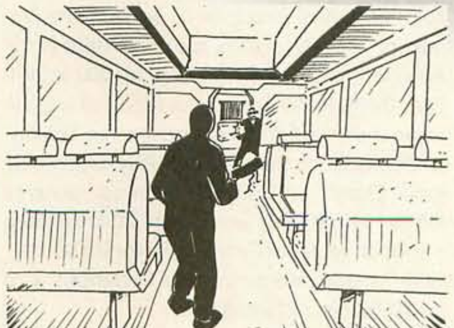
Ethan Hunt streift sich gerade das Facemaker-Item über seinen Kopf.

Im unteren Bild bereiten wir uns auf eine Sniper-Mission vor.

Auch Bomben zu entschärfen gehört zum Agenten-Alltag.

Fast wie im Film: Schleichend klettert Super-Agent Ethan Hunt auf die Ladefläche eines LKWs, um sich so unbemerkt zu seinem geheimen Flucht-Treffpunkt transportieren zu lassen .

stellenweise auch kräftig ballern darf. Die vielen neckischen Kleinigkeiten wie Rätselfallen, High-Tech-Spielzeug, vertrackte Geheimräume oder schmucke Grafikeffekte heben Infogrames ambitionierten Agententhriller ganz deutlich vom üblichen Brutalo-Einerlei ab. In jeder der fünf Hauptmissionen müßt Ihr vier bis sechs Aufgaben erledigen, womit wir auf 25 Einzelaufträge kommen. Neben den Konversationen mit anderen Charakteren sind es vor allem die anspruchsvolleren Missionsstrukturen, die mehr zum Denken anregen. Genaues Abtasten sämtlicher Räume, von der Toilette bis zur CIA-Zentrale, gehört zur selbstverständlichen Routinearbeit, da es unzählige Gegenstände zum Aufsammeln gibt. Das Gefundene landet im scrollbaren Inventar unterhalb des Hauptscreens. Dank überraschender Knobel-Elemente und Neugier auf die nächste Location artet das Spiel nicht in sinnlosem Massakrieren aus. Ein wichtiger Gegenstand im Spiel ist z.B. das "Facemaker"-Item, mit dem Ihr spielend eine andere Identität annehmt, um somit Personen auszuhorchen oder bei Erkundungstouren unerkannt zu bleiben. Der Einsatz dieses High-Tech-Geräts ist auch bitter notwendig, da sich an allen Ecken und Enden Überwachungskameras und argwöhnische Wächter befinden, die bei verdächtigen Aktionen sofort Alarm schlagen. Stures Rumm-Geballer ist absolut verpönt und wird, falls unbeteiligte Zivilisten zu Schaden kommen, sogar mit einem "Mission-Failed" geahndet. Als weiteres nettes PAL-Feature werden alle Dialoge von den deutschen Synchronsprechern der Filmstars gesprochen. Wir dürfen also gespannt sein! *ws*



Bevor die Grafiker und Programmierer loslegen durften, wurden unzählige Story-Bords angefertigt.

INFO

System: Nindendo 64
Name: Mission Impossible
Genre: Action/Adventure
Hersteller: Infogrames
Geplanter Erscheinungstermin:
US: 22. Juli 1998
PAL: September 1998





Das Dreamcast-Joypad in Farbe.

Segas Präsident Irijimari will den Konzern mit Dreamcast wieder an die Spitze bringen.

Am 20. November diesen Jahres wird Segas heißbegehrte 128-Bit-Konsole in Japan erscheinen. Wir haben uns anläßlich der Präsentation in Tokio mit dem neuen Präsidenten Shoichiro Irijimari und Kenji Eno, dem Producer von *D2*, dem ersten Dreamcast-Spiel, unterhalten.

Seit Februar diesen Jahres leitet Shoichiro Irijimari als Präsident von Sega of Japan das strategische Management der in Amerika und Europa mit dem Saturn arg gebeutelten Traditionsfirma. Wir haben ihn zu Dreamcast und der Sega-Zukunft befragt.

VIDEO GAMES: Der Saturn hat in Japan ja noch immer eine verhältnismäßig starke Marktposition. Wie paßt da der Dreamcast-Launch zu Weihnachten ins Konzept?

SHOICHIRO IRIJIMARI: Wir haben trotz des Releases der neuen Hardware vor, den Saturn parallel dazu weiterhin zu unterstützen – solange ein Bedarf vorhanden ist. Natürlich kurbeln wir zu dem Zweck die 32-Bit-Software-Produktion an: Wir planen mit allen Third-Party-Anbietern noch mindestens 150 bis 200 Saturn-Titel. Die fünf Millionen verkauften Einheiten in Japan stellen aufgrund des geringeren Konkurrenzkampfes im Vergleich zur PlayStation eine große Chance für diese Hersteller dar. Generell soll der Saturn seine exzellenten 2D-Qualitäten – in Japan ist dieses Genre nach wie vor sehr beliebt – weiter ausspielen. Das Dreamcast wird für 3D-Games zuständig sein.

VG: Die PlayStation dominiert dennoch mittlerweile den japanischen Markt. Wie plant Sega dagegen vorzugehen?

S. I.: Wie Sie bei der Präsentation am 21. Mai gesehen haben, ist die Dreamcast-Hardware der PS bei weitem überlegen. Wir denken, daß diese Überlegenheit auf dem gesamten Konsolenmarkt mindestens ein Jahr anhalten und somit viele Entwickler anlocken wird. Danach werden die Third-Parties natürlich auch über ein Engagement auf der PS 2 nachdenken. Unser Ziel ist es aber, bis dahin einen gewissen Marktanteil erobert zu haben. Außerdem sind wir der Meinung, daß Dreamcast selbst der PlayStation 2 mindestens ebenbürtig sein wird. Alle DC-Komponenten sind State-of-the-Art: Sound, Grafik-Engine etc. Meine größte Sorge ist im Moment allerdings das Erscheinungsdatum der PS 2.

VG: Präsentiert man das DC in den USA und Europa erst ein Jahr später in der Hoffnung, daß die PS sich bis dahin in einer schwächeren Marktposition befindet?

S. I.: Betrachtet man das Saturn-Geschäft, befinden wir uns in den westlichen Märkten in einer extrem schwierigen Situation, da das Spiele-Business dort wesentlich härter ist. Wir wollen dort bis dahin mit den besten japanischen Titeln 200-prozentig für den Launch unserer neuen Super-Plattform gewappnet sein. In der Zwischenzeit werden auch europäische und US-Entwickler an Dreamcast-Spielen arbeiten. Sega wird damit zum ersten Mal in seiner Geschichte eine Konsole im Ausland mit genug Software veröffentlichen. Dieses Jahr werden wir uns aber 100-prozentig auf den heimischen Markt konzentrieren.

VG: Läuft man bei Sega mit der auf Windows CE basierenden Hardware des Dreamcast nicht Gefahr, in japanischen Gamer-Kreisen dem Ruf einer reinrassigen Spielkonsole nicht gerecht zu werden?

S. I.: Das Dreamcast ist mit Sicherheit die beste Spielkonsole auf dem Markt – zumindest eine Weile lang. Die Technik entwickelt sich etwa alle drei bis vier Jahre weiter, also wird es vielleicht im nächsten Jahrtausend wieder einen Fortschritt geben. Die Benützung von Windows CE hat einen simplen Grund: Wir zielen auf eine breitere Basis von Spiel-Genres. Die Programmierer der alteingesessenen Softwareschmieden greifen via Assembler vielleicht direkt auf die Hardware zu und nützen so deren Performance optimal aus. Daher werden die klassischen Beat'em Ups, Rennspiele oder Simulationen von 1A-Qualität sein. Andere und neue Entwickler werden mit Windows CE aber auch neue – heutzutage vielleicht noch als ungewöhnlich betrachtete – Genres kreiren, die sehr stark auf Musik basieren.

VG: Sega war mit seiner Hardware immer als erster auf dem Markt. Das ist diesmal nicht anders – glauben Sie, damit wirklich die richtige Strategie zu haben?

S. I.: Zur Zeit befinden sich drei sogenannte Next-Generation-Maschinen auf dem Markt: Saturn, PlayStation und Nintendo 64. Wann werden sie ein Upgrade erfahren? Die PS vielleicht 1999 und das N64 möglicherweise 2000 oder 2001. Wir wissen es nicht. Sega wird es auf jeden Fall diesen Winter tun. Der springende Punkt ist also nicht unbedingt das exakte Timing des Upgrades, sondern die Tatsache, daß es geschehen wird – und zwar nicht gleichzeitig. Für uns ist eben dieses Jahr der passende Zeitpunkt gekommen. Wir haben inzwischen 120 Entwicklerkits und über 1000 Tools verschickt.

VG: Welchen Part wird das Arcade-Department (AM2, AM3 etc.) beim Dreamcast übernehmen?

S. I.: Unsere Spielhallenprofis haben gerade einige hochkarätige Games auf dem Naomi-Board, dem Arcade-Pendant des Dreamcast, in der Mache. Yu Suzuki hat bereits eine Polygonrate von 3,5 Millionen – also mehr als bei Model 3 – erreicht. Die Arcade-Titel können somit auch leicht konvertiert werden. Wir müssen aber aufpassen, denn der Konsument erwartet mehr als nur eine 1:1-Konvertierung. Deshalb werden wir bei der Wahl der Umsetzungskandidaten sehr vorsichtig sein.

VG: Wir bedanken uns für das Gespräch.





D2 wird das erste Dreamcast-Projekt zum Release sein.

Der Nachfolger des erfolgreichen Saturn/PS-Render-Adventures *D* wird das erste für das Dreamcast erhältliche Spiel sein, das gleich mit einer mysteriösen Story aufwartet: An Bord eines Flugzeugs hat die Passagierin Laura eine Vision eines Meteoriteneinschlags auf der Erde. Ehe sie sich versieht, befindet sie sich aber in der Realität in der Gewalt von Hijackern, die sofort das Feuer eröffnen. Das Flugzeug stürzt ab, und Laura findet sich inmitten eines schneebdeckten Gebirgszuges wieder. Plötzlich tauchen auch noch zwei Mutanten auf... Anläßlich der öffentlichen *D2*-Präsentation in Aoyama konnten wir Kenji Eno, den Chef des 25-köpfigen Entwicklerteams von Warp, für ein Interview gewinnen.

VG: Wann und auf welcher Plattform habt Ihr mit der Entwicklung von *D2* begonnen?

Kenji Eno: Zunächst war *D2* ein Projekt für Matsushitas M2, welches aber im Mai 1997 gecancelt wurde. Da das Spiel sich aber schon in einem fortgeschritteneren Stadium befand, entschlossen wir uns zu einer Fortsetzung des Projektes auf Segas neuer Konsole, die Im September erste Konturen annahm. Wir wußten schon, daß *D2* in einer Schneewelt ohne Gebäude und Maschinen spielen soll, aber mangels Existenz des weißen Elements in Japan flogen wir nach Neuseeland, um uns inspirieren zu lassen. Nach unserer Rückkehr war das komplette Entwickler-Board vorhanden, und die Arbeit konnte richtig beginnen.

VG: Wir konnten bei der Präsentation eine gewisse Ähnlichkeit zu *Tomb Raider 2* beobachten. Ist das Game-System dasselbe?

K. E.: Nein. Ich habe TR2 selbst lange gespielt, das Ende jedoch nie gesehen (lacht). Man kann in diesem Eidos-Produkt jedoch nicht sehr weit sehen, in *D2* ist der Horizont, ohne jegliche Verschleierungseffekte wie Nebel, klar und deutlich in 3D zu sehen. Anfangs implementierten wir in der Tat ein ähnliches System. Das Problem dabei war jedoch, daß dem Spiel die Spannung genommen wird, wenn Gegner aus einer riesigen Entfernung bereits deutlich zu sehen sind, da der Spieler somit viel zu früh Gegenmaßnahmen ergreifen kann. Deshalb haben wir diese Idee wieder verworfen und stattdessen eine Shooting-Sequenz beim Aufeinandertreffen mit Feinden implementiert.

VG: *D2* ist ein 1-Player-Game, oder? Kann man auch 2 Dreamcasts linken?

K. E.: Wir planen keinen Link-Modus, obwohl es technisch gesehen durchaus möglich wäre – aber unsere Firma Warp schaut mehr auf die Qualität eines Titels, anstatt künstlich die Anzahl der Spielmodi mit Link-Geschichten & Co. aufzublasen.

VG: Wie ist eigentlich die Performance des Dreamcast im Vergleich zu anderen Konsolen?

K. E.: PlayStation und Saturn können ca. 3.000 Polygone pro Frame darstellen, das Dreamcast etwa das zehnfache. Im Vergleich zum aufgegebenen M2 ist es immer noch drei- bis viermal leistungsfähiger. Vor drei Monaten habe ich Screenshots des M2-*D2* mit dem Dreamcast-*D2* verglichen – für eine drei Jahre alte Hardware sahen die M2-Bilder dennoch stark aus, wenn sie auch keine Chance gegen das DC mit seiner überlegenen Grafik-Performance, dem Kontrast und den Farben haben. Ich persönlich habe damals auch an einen Release auf dem N64 gedacht, dessen schlechte Marktposition hat das aber wieder relativiert. Ehrlich gesagt mag ich das N64 trotzdem noch lieber als PlayStation und Saturn.

VG: Das Dreamcast besitzt ja einen Yamaha-Soundchip. Wie benützen Sie den?

K. E.: Da wir in *D2* viel Augenmerk auf die Natur legen, benützen wir viele Geräusche, die auch eine Menge zum Gameplay und der Atmosphäre beitragen. Wenn man z.B. einen Raum betritt, untermalen mehrere Stereo-Effekte wie das Lodern der Flammen im Kamin und das Knarzen eines Schaukelstuhls das Geschehen. Der 64-Bit-Stereokanal leistet hervorragende Arbeit.

VG: Sind die DC-Entwickler-Tools schon fertig?

K. E.: Nein, sie werden ständig weiterentwickelt. Sega kann damit im Gegensatz zum Saturn-Release zum jetzigen Zeitpunkt aber ganz zufrieden sein. Damals waren sie vielleicht noch schlechter als die des N64...(lacht) Die PlayStation war und ist gerade wegen ihrer exzellenten Tools und Software-Bibliotheken sehr erfolgreich, und Sega hat daraus gelernt. Bei der Grafik-Software kann auf Graphics Studio Max und Lightwave 3D zurückgegriffen werden. Insgesamt ist die Entwicklungsumgebung sehr benutzerfreundlich.

Über 11.000 Leute wollten in Tokio die öffentliche Präsentation des ersten Dreamcast-Spiels sehen.



VG: Gibt es eigentlich eine Verbindung von Warp mit Sega?

K. E.: Überhaupt nicht – auch nicht in punkto Kapitalbeteiligung. Wir sind lediglich gute Freunde. Die Tochter von Segas neuem Präsidenten Irijimari und meine Frau gehen manchmal miteinander aus. Generell sind die Sega-Leute sehr nett.

VG: Wir bedanken uns für das Interview.



Final Fantasy VIII

Ich würde Säulen (oder doch Eulen?) nach Athen tragen, würde ich großartiges für FF8 vorhersagen. Ihr wißt doch alle, daß Ihr es sowieso haben wollt, oder?

Die Darsteller passen viel besser in die Landschaft als die Kopffüßler aus FF7.

Diese Szene könnte fast in den Gassen von Paris spielen.

Eine Sache, ohne die Square-Rollenspiele nie auskommen würden: Treppen.

Die Umgebung wird – nah und fern – wieder extrem detailreich sein. Eine wahre Augenweide.

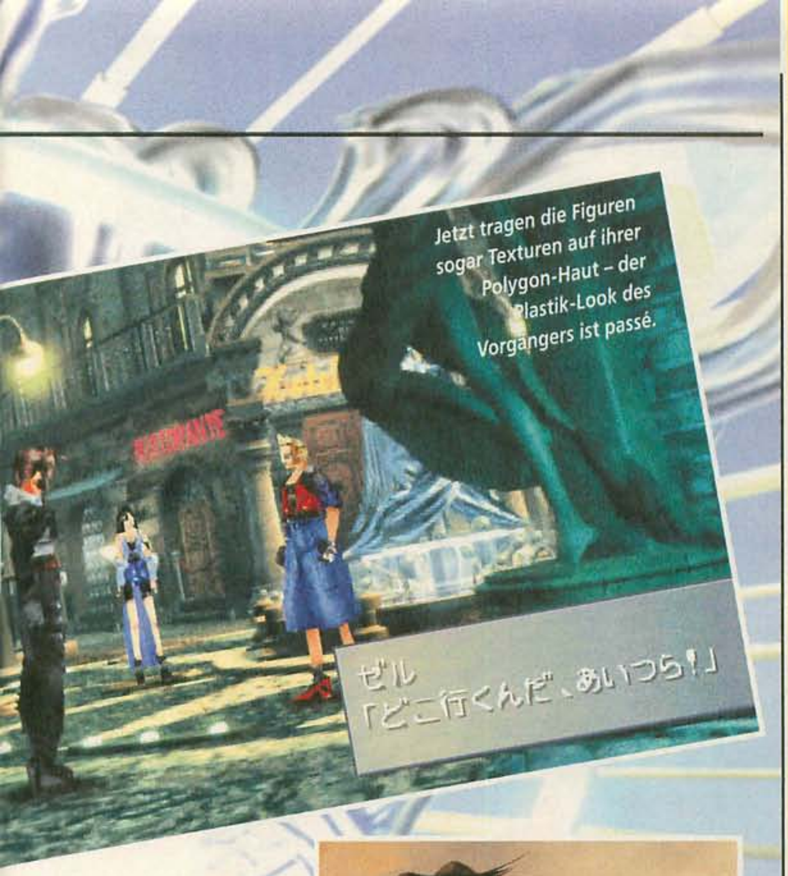
Die Tatsache, daß die FF-Reihe die wohl begehrteste Rollenspiel-Serie der Welt ist, soll mich aber nicht daran hindern, ein paar weitere Loblieder auf den nächsten Teil zu singen. Keine Angst, natürlich singe ich nicht wirklich...

Die erste und wichtigste Antwort gleich vorweg: In Japan wird das gute Stück noch Ende diesen Jahres erscheinen. Eine englische (und vielleicht auch eine deutsche) Version steht dann – Trommelwirbel – ein Jahr (!) später an.

Und noch eine frühe Info: Squaresoft hat aus dem Übersetzungs-Desaster von *Final Fantasy VII* gelernt. Eines der größten Probleme bei Lokalisierungen sind die unterschiedlichen Längen von japanischem, englischem und deutschem Text: Ein japanischer Begriff kann aus einem einzelnen Zeichen bestehen, das dann englisch ein ganzes Wort ist und im Deutschen meist noch länger als die englische Übersetzung. Aus diesem Grund waren Texte oft gekürzt und haben dadurch an Sinn verloren. Squaresoft hat die Textboxen jetzt mit variabler Größe ausgestattet – endlich dürfen sich die Übersetzer mehr Freiheiten herausnehmen und können sich enger an das Original halten.

Jetzt aber zum Spiel: Square will den Kiddie-Anime-Look offensichtlich loswerden und verpaßt *Final Fantasy VIII* ein sehr erwachsenes Outfit im Stil von *Parasite Eve*. Die Figuren und ihre Umgebung sind in den Proportionen aufeinander abgestimmt, halslose Kopffüßler gehören der Vergangenheit an. Ob dies ein Stilbruch ist oder nicht – der Spielspaß kommt vom Design. Und dabei geht Square bekanntlich kaum Kompromisse ein. Eine weitere interessante Neuerung ist die Tatsache, daß es keine Magie wie in bisherigen Spielen gibt. Statt dessen hat Square die "Enemy Skill"-Idee aus *FF7* erweitert. Ihr nehmt Euren Gegnern im Gefecht Zaubersprüche ab, die Ihr dann wie Items verwenden dürft. Inwiefern das dem Spaß zu- oder abträglich ist, muß sich erst noch zeigen.

Der Hauptcharakter Squall Leonhart ("squall" bedeutet Windböe) ist ein stiller Einzelgänger.



Jetzt tragen die Figuren sogar Texturen auf ihrer Polygon-Haut – der Plastik-Look des Vorgängers ist passé.



Er gehört der Militärakademie "Garden" an und will auf Biegen und Brechen in die Eliteeinheit "SeeD" aufgenommen werden. Leichte Parallelen zu *FF7* lassen sich nicht abstreiten – gehen Square die Ideen aus? Hoffentlich nicht, schließlich arbeiten sie auch gerade an einem FF-Film. Der zweite Charakter, den Ihr in einem eigenen, unabhängigen Plot spielen dürft, heißt Laguna Loire. Er ist von seinem Wesen her das genaue Gegenteil von Squall, offenherzig und leutselig. Er hat seine Armee-Karriere freiwillig beendet und sich der Zunft der Journalisten angeschlossen. Die genaueren Gründe sind allerdings noch nicht bekannt.

Das Kampfsystem gleicht dem des Vorgängers. Eure Recken stehen zusammen und kloppen auf die Gegner ein. Squall greift dabei auf eine gefährliche Waffe zurück: Gunblade ist ein Schwert mit eingebautem Revolver. Er kann damit zwar nicht auf größere Entfernung angreifen, dafür drückt er ab, sobald er einen Treffer landet. Wie gehabt dürft Ihr auch – falls Ihr über die nötigen Zauber verfügt – durchschlagende Monster herbeibeschwören, die mit fantastischen Grafikeffekten aufwarten. Wir werden noch viele Chocobos züchten und noch einige Materias auf Master-Level bringen, bis uns der nächste Vertreter der Square-Rollenspiel-Epen beglückt. Aber wir werden durchhalten, denn schließlich kann der Final Fantasy-Reihe kaum ein anderes Spiel das Wasser reichen. Es sei denn, es wäre ebenfalls von Square ... *af*

INFO

System: PlayStation
Name: Final Fantasy VIII
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Squaresoft
Geplanter Erscheinungstermin:
Japan: Winter '98
USA: Winter '99

Crash Bandicoot 3



Mit der Zeitmaschine beamt Ihr die Beutelratte in verschiedene Szenarios.

Kurz nach der E3 ist bereits eine spielbare Version vom dritten Abenteuer der beliebtesten Beutelratte des Konsolen-Universums in der Redaktion eingetrudelt. Unsere ersten Eindrücke wollen wir Euch natürlich nicht vorenthalten.

Mit seiner Wirbel-Attacke hat Crash dem Magier mal kurz die Hosen ausgezogen.

Der Tauchausflug kommt wirklich kultig.

Wie Ihr schon unserem E3-Bericht in der letzten Ausgabe entnehmen konntet, wird Crash diesmal unter mysteriösen Umständen via Zeitmaschine in unterschiedliche geschichtliche Epochen gebeamt, in denen er neben den obligatorischen Äpfeln auch den fürs Weiterkommen wichtigen Kristallen hinterherhetzt. Wir konnten bereits fünf Level anspielen, die weitestgehend die für den orangen Nager charakteristischen Jump'n'Run-Kapriolen in neuer grafischer Umgebung bieten.

Die Rolle des Stachelschweins, auf dessen Rücken Ihr im ersten Teil z.B. durch den Dschungel reitet, übernimmt nun ein Tiger, der Euch Huckepack mit beachtlichem Speed über die chinesische Mauer geleitet. Hier müßt Ihr Drachen ausweichen, Löcher überhüpfen und Reisträger beiseite schubsen. Vom Prinzip her ebenfalls schon bekannt ist die selbstscrollende Uhrzeit-Stage, in der Ihr Crash von vorne seht und vor einem Saurier quasi aus dem Bildschirm heraus flüchten müßt, ohne dabei in Lavapfützen zu treten und Euren erarbeiteten Vorsprung im dichten Gestrüpp zu verspielen. Im Mittelalter rennt Ihr munter einen von Kisten und Äpfeln übersäten Pfad entlang und entblößt ab und an einen Ritter, indem Ihr ihm mit Eurer Kreiselattacke von seiner Rüstung befreit und fortan in der Unterhose verweilen laßt. Wirklich kultig ist auch der Tauchausflug in schöner Lightsourcing-Umgebung mit Preßluftflasche und Taucherbrille, in der Ihr Euch vor Stachelfischen und Haien in acht nehmen müßt. Überhaupt haben die Designer in punkto Todesanimationen von Crash viel Witz bewiesen (verkohlen, zweiteilen per Schwertstreich, aufblasen, als Engelchen entschweben etc.), alles ist jedoch immer Cartoon-mäßig und niemals brutal wirkend gehalten und wird per Dual-Shock-Support stilgerecht auf Eure Hände übertragen. Die altertümliche Pyramide mit Ihren zig Fallen scheint wohl schon einer der *späteren* Spielabschnitte zu sein, da Ihr hier ganz Crash-like bei den waghalsigen Sprungkombinationen (abbröckelnde Plattformen, bewegliche Röhren, Panzertüren etc.) die bis dato gehorteten Extraleben zu Dutzenden verliert.

Insgesamt zeugt *Crash 3* von wenig Innovation, aber wozu auch? Das Spielprinzip ist und bleibt auch ohne 3D-Bewegungsfreiheit genial und macht schon jetzt eine Menge Laune. Wir wollen mehr davon! *rk*

INFO

System:	PlayStation
Name:	Crash Bandicoot 3
Genre:	3-D-Jump'n'Run
Hersteller:	Naughty Dog/Sony

Geplanter Erscheinungstermin:

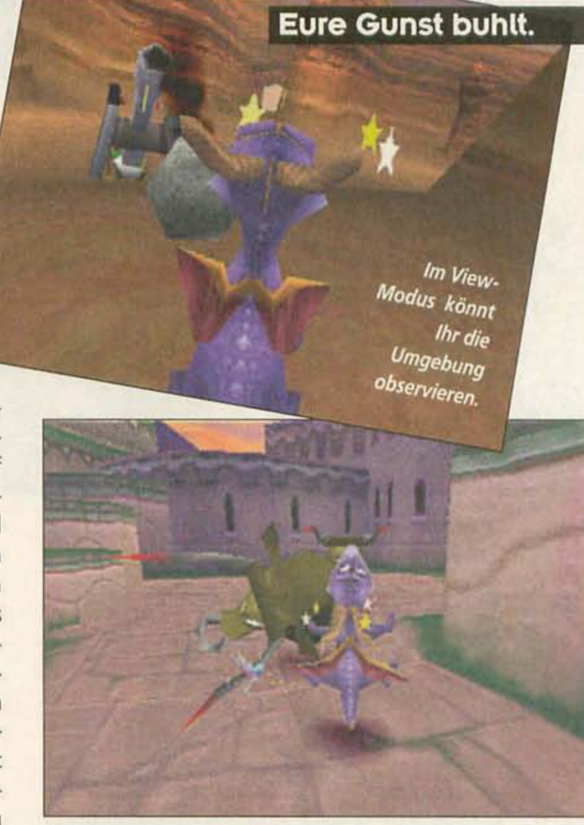
Winter 1998

Spyro the Dragon

Mit Euren Flammen grillt Ihr die meisten Gegner locker, aber es gibt auch resistente Feinde.

Die 3D-Flug-Stages sind sowohl graphisch als auch spielerisch eine Augenweide für Jump'n'Run-Fans.

Neben Crash Bandicoot schickte sich auf der E3 ein weiterer Knuddelheld an, den PlayStation-Jump'n'Run-Thron zu erobern. Wir konnten nun schon mal probespielen. Lest, mit welchen Features der kleine, lilafarbene Drache Spyro um Eure Gunst buhlt.



Im View-Modus könnt Ihr die Umgebung observieren.

Eigentlich ist das Genre 3D-Jump'n'Run auf der PlayStation mit Top-Sellern wie *Crash Bandicoot 1-3*, *Gex 3D* oder *Croc* schon erstklassig besetzt. Ein neuer Held muß da schon etwas Besonderes bieten, um aufzufallen. Genau da haken die Jungs von Insomniac (*Disruptor*) mit dem Baby-Drachen Spyro ein. Obwohl noch sehr klein und putzig, kann er schon mächtig Flammen spucken und damit verschiedensten Gegnern, angefangen vom kleinen Schaf bis hin zum dicken Level-Boß, der nur am Hintern verwundbar ist, Feuer unter selbigem machen.

Die Animationen sind genial: Mit rauchendem Gesäß springt der fette Kanonier (es werden wieder einige Zeitzonen vom Mittelalter über die französische Revolution bis hin zum mexikanischen Steilwanddorf im Wilden Westen bereist) von einem Bergplateau zum nächsten, die dicke Tex-Mex-Köchin verteilt Backpfeifen en masse, und kleinere Schergen werden mit Peitschenhieben auf unser lila Wunderkind gehetzt. Einige Gegner haben sogar hitzeresistente Schilde - in diesem Fall müßt Ihr Euren kleinen Dickschädel für eine Art Dash-Rammattacke benutzen. Ähnlich wie bei *Croc* läßt sich auf Knopfdruck die gesamte Umgebung beobachten, allerdings sind auch einige Winkel noch nicht einsehbar, vor allem dann, wenn Ihr vor einer Wand steht. Zusätzlich läßt sich die Kamera mit den L2/R2-Tasten stufenlos nach links und rechts schwenken. Das erleichtert Euch die Suche nach Edelsteinen und gefangenen Drachenfreunden. Letztere geben Euch wichtige Gameplay-Tips (Doppelsprung, Schweben, Levelportale etc.). Habt Ihr genug Feuerspucker befreit, transportieren Euch Freunde mit Heißluftballons zu neuen Welten. Neben den Standard-Hüpf-Sequenzen lockert auch mal eine Flug-Stage das Geschehen auf, in der Ihr frei schwebend mit Zeitlimit eine Insel mit Höhlen nach Goodies durchforsten könnt. *Spyro* spielt sich schon beachtlich gut und ist mit seinem sehr einfach angesetzten Schwierigkeitsgrad auch für Einsteiger bestens geeignet. Freunde des Genres sollten sich diesen Titel schon mal vormerken. *rk*

In der glühenden Hitze Mexikos bekommt Ihr Backpfeifen.

INFO

System:	PlayStation
Name:	Spyro the Dragon
Genre:	3D-Jump'n'Run
Hersteller:	Insomniac Games/Sony

Geplanter Erscheinungstermin:

Winter 1998





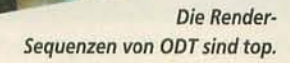
Schöne Lichteffekte begleiten Euch auf Eurem Abenteuer.

Mit einem aufwendig inszenierten 3D-Actionspektakel mit RPG-Elementen, massig FMV-Sequenzen und einer rassigen Storyline will Psygnosis wohl u.a. die *Tomb Raider*-Klientel an Land ziehen.

Euer Schiff wird von einer magnetischen Kraft angezogen.



Die Söldner-Lady wird von einer fetten Fledermaus angegriffen.



Die Render-Sequenzen von ODT sind top.

Die Story dieses vom *adidas Power Soccer*-Team entwickelten 3D-Abenteuers mit dem ungewöhnlichen Namen (steht für "or die trying") verspricht schon einiges: Die Hauptstadt eines planetaren Systems wird von einer mysteriösen Seuchenwelle heimgesucht, die mit konventionellen Mitteln nicht einzudämmen ist. Der Ältestenrat vermutet nun das rettende Gegengift in Form von nicht näher spezifizierbaren grünen Elementen auf einem Stern am anderen Ende dieser Galaxie. Sofort wird ein Expeditionstrupp unter der Führung von Captain Lamat losgeschickt, dessen erste unheilvolle Begegnung mit den dort lauernden, unbekannten Mächten Ihr im Render-Intro macht: Das Luftschiff des Teams wird von einer magnetischen Kraft angezogen und zerschellt auf einem unbekannten Planeten, den Euer überlebender Trupp – bestehend aus vier kampferprobten Militärs – nun erforschen muß, will man entkommen und die Seuche auf seinem Heimatplaneten doch noch bekämpfen. Je nachdem, wen Ihr als Euren Schützling wählt, bekommt Ihr es während Eures Streifzugs mit anderen Martial-Arts-Kampftechniken/Waffen und FMV-Zwischensequenzen zu tun. Unterwegs gibt es eine Menge Extras aufzusammeln, die Ihr in einem jederzeit aufrufbaren Inventory-Menü (allerdings in Echtzeit!) RPG-like verwaltet und bei Bedarf gegen die ca. 40 verschiedenen mit Motion-Capture-Technik in Szene gesetzten Monstertypen einsetzt. Waffen wie die Laserkanone oder der Elektroschocker lassen sich via Erfahrungspunkte aufrüsten. Normalerweise seht Ihr Euren Helden (auch eine gewandte Söldnerin ist dabei) immer aus der Vogelperspektive von hinten oben, in bestimmten Situationen zoomt die Kamera aber so nah heran, daß Euer aus knapp 500 Polygonen zusammengesetzter Charakter bildschirmgroß wird. Gameplaytechnisch kann man noch nicht allzuviel aussagen, da sich noch etliche Bugs, Grafikfehler ("Warum bin ich jetzt in das schwarze Loch gefallen, habe wieder ein Leben verloren und muß nochmal anfangen?") und Unstimmigkeiten bei der Kollisionsabfrage in dieser frühen Alpha-Version befinden. *rk*



Vier verschiedene Charaktere mit unterschiedlichen Eigenschaften und FMVs sind wählbar.



INFO

System: PlayStation
Name: O.D.T.
Genre: 3D-Action
Hersteller: Psygnosis
Geplanter Erscheinungstermin:
Oktober 1998

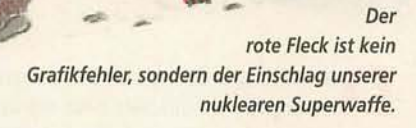
COMMAND & CONQUER

Nachschub für Strategen: Der erfolgreiche C&C-Nachfolger kommt mit neuen Missionen und zusätzlichen Kampfeinheiten. Abwechslungsreiche Einzelschlachten mit großflächiger Welteroberung sind angesagt!



Der rote Fleck ist kein Grafikfehler, sondern der Einschlag unserer nuklearen Superwaffe.

Wer nach der Krone von Echtzeit-Strategie-Spielen greift, braucht sich auf Videospiel-Konsolen nicht großartig anzustrengen. Vor gut einem halben Jahr machte *C&C: Alarmstufe Rot* das PlayStation-Terrain unsicher. Jetzt schiebt Westwood neue Missionen nach, die mit der gleichen Grafik-Engine des Vorgängers in Szene gesetzt werden. Die Hintergrundgeschichte ist die gleiche geblieben, mit dem feinen Unterschied, daß diesmal zum großen Gegenschlag geblasen wird. In einem Echtzeit-Szenario prallen Kampfroboter-Truppen, Panzer und Helis aufeinander. Aufregende See- und Luft-Schlachten stehen ebenfalls wieder mit auf dem Marschplan. Ihr schlüpft erneut in das Kommandeursgewand der Sowjets oder Alliierten, um die Weltherrschaft zu erringen. Zum Einsatz bringen die Feldherren dabei das übliche Military-Equipment wie z.B. flotte Jeeps, dicke Panzer oder Truppentransporter. Es gibt aber auch zwölf neue Kampfeinheiten, die für Furore sorgen: Der Chrono-Panzer stellt die neueste technische Errungenschaft der Alliierten dar. Diese Einheit ist in der Lage, sich selbst via Zeitsprung an einen anderen Ort zu transferieren. Das Sowjet-Imperium besitzt nun feuerkräftige Raketen-U-Boote der Wolfsklasse, die zusätzlich über Tarnkappen-Fähigkeiten verfügen.



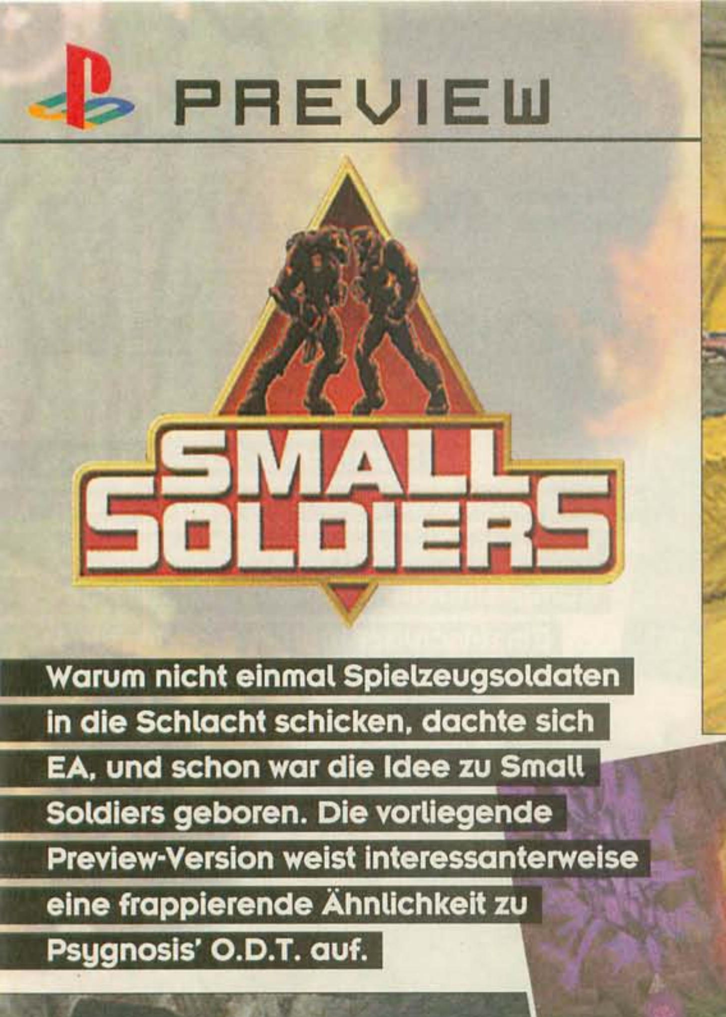
Einige Infantrie-Streitkräfte setzten neuerdings auf umweltfreundliche Elektrobots, deren installierter Tesla-Generator vernichtende Stromschläge auf Gebäude und Einheiten abfeuert. Ansonsten blieb es bei derselben explosiven Mischung aus Move-Hektik und Basenbau, bei der unzählige Truppenverbände in taktische Scharmützel verwickelt werden. Als Voraussetzung für eine militärische Übermacht müssen entsprechende Gebäude und Anlagen gebaut werden. Zur Finanzierung der Bauwut dient das klassische Rohstoffernten. Wie beim Vorgänger wurden die insgesamt 37 Missionen samt unzähligen FMVs auf zwei CDs verteilt. Bei der Zweispieler-Linkoption kann man jetzt unter mehreren Multiplayer-Optionen wählen, um z.B. in einem Szenario gegen drei Computergegner gleichzeitig anzutreten. Ein großes Ärgernis der Konsolen-Echtzeitstrategen war beim Erstlingswerk die Maus-lose Bedienung der Truppen und Menüs. Das Flehen der Fans wurde erneut erhört, und wie schon bei Teil 2 kommt der kleine, graue PlayStation-Nager wieder zum gebührenden Einsatz. *ws*



Wie schon beim Vorgänger darf mit speziellen Panzer-Einheiten wieder ordentlich gerußt werden.

INFO

System: PlayStation
Name: Alarmstufe Rot: Gegenschlag
Genre: Echtzeit-Strategie
Hersteller: Virgin/Westwood
Geplanter Erscheinungstermin:
September 1998



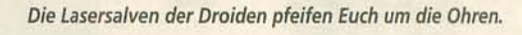
Warum nicht einmal Spielzeugsoldaten in die Schlacht schicken, dachte sich EA, und schon war die Idee zu Small Soldiers geboren. Die vorliegende Preview-Version weist interessanterweise eine frappierende Ähnlichkeit zu Psygnosis' O.D.T. auf.



Im Ziel-Modus schaut Ihr Eurem Spielzeug-Söldner über die Schulter und verbessert Eure Trefferrate.



Das seltsame Tier neben Euch ist ein Extra, das Euch in heißen Duellen aus der Patsche hilft.



Die Lasersalven der Droiden pfeifen Euch um die Ohren.

Die Hintergrundstory von EAs neuem 3D-Action-Spektakel faselt zwar etwas vom Krieg zweier verfeindeter Spielzeugsoldaten-Regimente, die aufgrund von mißlungener Chip-Implantierung nun ein gefährliches Eigenleben entwickeln, doch der Spielablauf spricht eine andere Sprache: *Small Soldiers* geht als beinhartes Söldner-Game durch, in dem Ihr Euren Akteur aus der Vogelperspektive durch ein gutes Dutzend verwinkelte 3D-Level hetzt - immer auf der Suche nach feindlichen Stützpunkten und Flugobjekten.

Normalerweise ballert Ihr mit Eurer fest installierten MG mit Auto-Ziel-Funktion auf die anrollende Androiden-Schar, bei geschickt agierenden Feinden läßt sich aber auch in eine Close-Up-Perspektive umschalten. Hier blickt Ihr Eurem Soldaten direkt über die Schulter und nehmt bewegliche Ziele besser ins Visier. An Feuerkraft findet Ihr im Laufe Eures Feldzugs eine Menge Extras von der Plasma-Kanone bis hin zur Laser-Gun, die auch um die Ecke schießt. Witzig: Es gibt auch sogenannte "Special Helpers" in Form von kleinen, undefinierbaren Tieren. Diese werft Ihr dem Feind als Ei vor die Füße und habt sofort nach dem Schlüpfen einen Mitstreiter, der entweder auf die Soldaten einschlägt oder sogar selbst feuert. Im Canyon Village findet Ihr eine großkalibrige Flak-Station, hinter die Ihr Euch in bester *Metal Slug*-Manier klemmen könnt. Spätestens hier offenbart sich Euch aber ein in dieser Version vorherrschendes Manko des Spiels: Eure Sichtweite entspricht ungefähr der eines Augenzeugen eines Vulkanausbruchs. Alles rings um Euch versinkt in dickem schwarzen Nebel. Außerdem sind die Level derart verwinkelt aufgebaut, daß Ihr Euch ohne Karte - und die ist noch nicht vorhanden - sofort verlauft, da sich die Texturen, im Gegensatz zu z.B. *Tomb Raider 2*, viel zu ähnlich sehen. Die Analog-Steuerung (mit Dual Shock-Support) sollte auch noch überarbeitet werden, da man jetzt mangels ausreichender Sensibilität viel zu oft von Klippen und Hängebrücken stürzt. Zudem vertragen die Gegner-Sprites für meinen Geschmack noch zu viele Treffer. Bis zum Release gibt es also noch eine Menge zu tun bei Dreamworks Interactive. *rk*

INFO

System:	PlayStation
Name:	Small Soldiers
Genre:	3D-Action
Hersteller:	Dreamworks Interactive/EA

Geplanter Erscheinungstermin:
Sommer 1998

Im Weltraum hört Dich niemand schreien

BLAST RADIUS









Die Schlacht beginnt Juli 1998 auf Deiner PlayStation



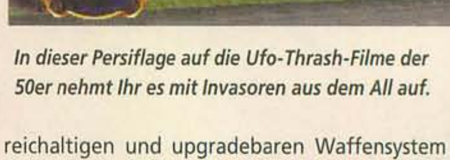






Um Euch mit brandaktuellen Infos über das neue skurrile 3D-Action-Spektakel *B-Movie* versorgen zu können, jetteten wir für einen Tag nach London und statteten den Jungs von King of the Jungle in Kensington einen Besuch ab.





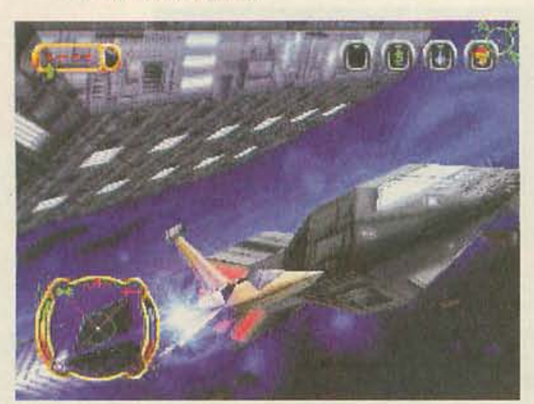
B-Movie läuft mit erstaunlichen 60fps!



In dieser Persiflage auf die Ufo-Thrash-Filme der 50er nehmt Ihr es mit Invasoren aus dem All auf.



Die Musik in B-Movie ist sehr schräg.



Lens Flares und Polygon-Explosionen beeindrucken auf der graphischen Seite.

Trotz des an diesem Tag (3. Juli) anstehenden Viertelfinales der Fußball-WM bestiegen wir zu unchristlicher Zeit (fünf Uhr morgens) den Flieger nach England und hielten die fünf Jungs der relativ jungen Truppe von King of the Jungle (gegründet 1995) einen Tag lang auf Trab. Zusammen haben sie aber schon 48 Jahre Spielerfahrung mit Titeln für verschiedenste Publisher und Systeme (*Street Racer* (SNES), *Second Samurai* (MD, MCD) oder *Marco's Magic Football* (MD) von Domark, jetzt Eidos) auf dem Buckel, die auch in ihr zweites PS-Projekt nach *Agent Armstrong* einfließen soll. *B-Movie* stellt eine Persiflage auf die Low-Budget-US-Streifen der frühen Hollywood-Ära (UFO-Landungen und Alienentführungen) mit Anspielungen auch auf neuere Streifen wie Independence Day dar. Ihr fliegt mit einem Abfangjäger völlig frei durch eine schnell scrollende 3D-Landschaft und nehmt die Aliens und deren Raumschiffe mit einem reichaltigen und upgradebaren Waffensystem unter Beschuß. Das Gameplay ist dabei rein Arcade-lastig, so daß z.B. keinerlei Berührungen mit der detaillierten und hochauflösenden Texture-Landschaft möglich sind. Eure Aufgabe besteht nun darin, die Invasion der Aliens auf der Erde zu stoppen und die extraterrestrische Intelligenz zurück auf den Mond und schließlich auf ihren Heimatplaneten zu verfolgen und auszulöschen. Witzige Gimmicks wie herumlaufende Männlein, die via Beam-Strahl in die Alienschiffe gesaugt werden, und der hektisch aus dem weißen Haus fliehende Präsident, sorgen für Lacher. *B-Movie* ist somit nicht als "seriöser" Shooter gedacht, sondern gameplaytechnisch eher an Spiele wie *Starfox 64/Lylat Wars* angelehnt. Alles weitere Wissenswerte sollen Euch aber King of the Jungle selbst erzählen:

Wir unterhielten uns mit Raffaele Cecco (Lead Programmer und Company Director) und Joe Myers (Lead Graphic Artist, Animator und Music/Sound FX-Specialist). *rk*

Joe Myers von KotJ

Bei der Vorführung.

Chaos rules: Der Arbeitsplatz von King of the Jungle.

VIDEO GAMES: Wie seid Ihr eigentlich auf den recht außergewöhnlichen Company-Namen King of the Jungle gekommen?

Raffaele Cecco: Ursprünglich wollten wir eigentlich ein Comic-Beat'em Up mit wilden Tieren wie Löwen, Tiger, Elefanten etc. auf die Beine stellen, das Projekt wurde schließlich gecancelt. Da uns der Arbeitstitel aber so gut gefiel und sich wohltuend von der Masse der pseudo-wissenschaftlich klingenden Teamnamen abhebt und so besser in Erinnerung bleibt, haben wir uns eben King of the Jungle genannt.

VIDEO GAMES: Produziert Ihr ausschließlich für GT Interactive?

Joe Myers: Nein, wir sind ein sogenanntes freies Entwickler-Team und bieten unsere Spiele verschiedenen Distributoren an. Mit GT haben wir lediglich einen Vertrag für B-Movie und sind somit eines von ca. 150 Teams, die für sie arbeiten (Anm. d. Red.: Aus diesem reichhaltigen Fundus entstehen pro Jahr etwa 60 Spiele auf allen Plattformen, inklusive PC). Unser letztes Projekt – Agent Armstrong – wurde z.B. von Virgin vertrieben.

VIDEO GAMES: B-Movie basiert ja auf den klassischen Low-Budget-Hollywood-Streifen der 50er Jahre. Seid Ihr selbst Fans dieses Film-Genres? Was sind überhaupt Eure Lieblingsspiele?

Joe Myers: Ich war schon immer ein großer Liebhaber der klassischen Arcade-Games mit leichtem Sci-Fi-Touch, deshalb interessiert mich auch die derzeit stark aufkommende Emulator-Szene besonders. Spiele wie *Defender*, *Choplifter*, *Desert Strike* oder auch *Metal Slug* haben mich geprägt. Schade nur, daß in der heutigen Zeit die farbenfrohen und herrlich animierten Bitmap-Games mehr und mehr an Bedeutung verlieren. Was wir schließlich mit B-Movie erreichen wollten, ist, das Flair solcher Spiele in eine moderne, schnelle 3D-Texture-Umgebung mit 60 fps und State-of-the-Art-Grafikeffekten wie Lens Flares, Polygon-Explosionen mit Fading-Effekten einzubetten. Übrigens möchten wir betonen, daß wir uns bei sämtlichem Lightsourcing nicht aus der – zwar guten – Sony-Bibliothek bedient, sondern eigene Routinen geschrieben haben.

VIDEO GAMES: Wie lange habt Ihr an *B-Movie* bis jetzt gearbeitet?

Raffaele Cecco: Es hört sich vielleicht verrückt an, aber mit unserem relativ kleinen 5-Mann-Team haben das nun fast fertige Spiel in knapp einem Jahr auf die Beine gestellt. Sehr von Vorteil war dabei die Erfahrung, die wir mit unserem ersten PlayStation-Spiel *Agent Armstrong* gewonnen haben. Obwohl das Spiel auf einer komplett anderen Engine basiert, gingen uns jetzt ehemals so zeitraubende Dinge wie das Design verschiedener Sublevel einer Stage mit Texturenaustausch oder das simple Plazieren von Gegnerobjekten viel schneller von der Hand.

VIDEO GAMES: Glaubt Ihr eigentlich nicht, daß der Titel *B-Movie* vor allem für die USA etwas unglücklich gewählt sein könnte?

Joe Myers: Wir haben uns auch schon überlegt, daß dieser Ausdruck vor allem im filmverrückten Amerika bekannter ist als in Europa und deshalb vielleicht Assoziationen in der Art von "B-Movie entspricht Low-Budget-Spiel mit Simpel-Grafik und Schmalspur-Sound" weckt. Das Spiel wird deshalb in den USA *Invasion from Beyond* heißen.

VIDEO GAMES: Apropos Sound, die schrägen Töne kommen uns irgendwie bekannt vor...

Joe Myers: Gut beobachtet! Wir haben uns vor allem von der herrlich abgedrehten Musik der 16-Bit-Klassiker *Zombies* und *Ghoul Patrol* inspirieren lassen, die ich eigenhändig mit Einflüssen der US-Thrash-Movies der 50er mit meiner Anlage (zeigt auf sein beeindruckendes ,kleines Tonstudio) abgemischt habe.

VIDEO GAMES: Habt Ihr eigentlich schon ein Dreamcast-Entwicklerkit?

Raffaele Cecco: Bisher ist noch keines hereinspaziert (lacht). Ich schätze aber, daß die Leistung der PlayStation noch lange nicht ausgereizt ist, weshalb wir Ihr auch zunächst treu bleiben werden.

VIDEO GAMES: Wir bedanken uns für das Gespräch.

INFO

System:	PlayStation
Name:	B-Movie
Genre:	3D-Arcade-Action
Hersteller:	King of the Jungle/ GT Interactive

Geplanter Erscheinungstermin:

Herbst 1998

ASSAULT

Randale auf der Erde: Hochgezüchtete Alien-Technik prallt auf stählerne Kampfsöldner. Mit Assault steigt ein neuer Action-Kracher am PlayStation-Horizont auf.





Assault nutzt alle Trickkünste der PlayStation aus, wie z.B. Transparenz-, Licht- und Gouraud-Effekte.

Im Jahre 2198 ist es mal wieder soweit. Eine außerirdische Invasion steht kurz bevor. Überall auf der Erde tauchen riesige Raumschiffe auf, die ganze Städte wie z.B. Arcadia ausradieren wollen. Eine Welle der Zerstörung rollt über die Oberfläche, und das Schicksal der Menschheit liegt in Euren Händen. Ihr schlüpft in die Rolle des Junghelden 'Reno Washington' und bahnt Euch mit einer dicken Allzweckwumme den Weg durch sechs actiongeladene Alien-Levels. Euer Akteur kann sich in alle Richtungen bewegen, springen und per Knopfdruck seine multifunktionale Super-Gun in Anschlag bringen. Zur Verteidigung bekommt man ein hübsches Zusatzsortiment an Ballermännern geboten: Flammenwerfer, Raketen und Pulslaser gehören zur bereichernden Überlebensausstattung der Ein-Mann-Armee. Der begehrte Weapon-Nachschub wird von Fluggeräten aus der Luft antransportiert. An durchgeknallten Gegnern herrscht kein Mangel: Sie kommen angekrochen oder angeflogen, sie schießen, sind furchtbar hartnäckig und ultra-gefährlich. In den effektgeladenen 3D-Welten, die sich überwiegend im Freiland befinden, begegnet Ihr Feinden, wie z.B. gigantischen Spinnen-Monstern, fliegenden Alien-Rochen und anderen bizarren Bio-Kreationen. Der Großteil aller Stages muß aus der seitlichen Third Person-Perspektive durchwandert werden, wobei auch einige Abschnitte in die Tiefe scrollen. Zu Beginn kämpft Ihr Euch durch ein Stadtgebiet, in dem Ihr von gegnerischen Bodentruppen und Maschinenkreaturen munter beschossen werdet. Ohne große Veränderungen geht's weiter durch einen gläsernen Tunnelkorridor, der Euch direkt in ein verwinkeltes Gebäude führt. Im letzten Level besucht Ihr ein Alien-Raumschiff, in dem Euch morphende Bugs und der finale Endgegner erwarten. Im Laufe des Spiels tauchen weitere Power-Up-Extras auf, die grundsätzlich am Boden herumliegen. Nach einigen Spielen bekommt man schnell heraus, an welcher Stelle welche Waffe am besten ist. Wer sich nicht an der traditionellen Contra-Strickart stört, bekommt solide Balleraction und zeitgemäße Polygon-Grafik vom Feinsten geboten. *ws*



Wie bei ONE, wechselt von Stage zu Stage die Perspektive automatisch.

INFO

System:	PlayStation
Name:	Assault
Genre:	Action/Adventure
Hersteller:	Telstar

Geplanter Erscheinungstermin:

August 1998



FRANKREICH 98 - DAS NACHSPIEL





Als Trost dafür, daß weder die deutsche noch die österreichische Nationalmannschaft großartige Erfolge bei der diesjährigen WM verbuchen konnten, haben wir in Kooperation mit Electronic Arts und JVC zumindest noch ein kleines Après-Schmankerl für Euch an Land gezogen. Denn eins war vorher schon klar: Egal, wie die WM ausgeht, EA Sports würde mit seinen beiden fabelhaften Fußballsimulationen, *FIFA '98 – Die WM Qualifikation* und *Frankreich '98 – Die Fußball WM* auf alle Fälle zu den Gewinnern gehören. Entsprechend spendierfreudig gibt man sich daher auch in EAs Deutschlandzentrale. Elf brillante Produkte von EA Sports und ein an Hochkarätigkeit kaum noch zu überbietendes Produkt von WM-Co-Sponsor JVC im Wert von 4.000 Mark wollen unters Volk gebracht sein.
Na, und haben wir da bereits Begehrlichkeiten geweckt? Mer wolles hoffe!Ganz für umsonst sind die wertvollen Teile allerdings nicht zu haben. Es wären mal wieder ein paar Fragen zu beantworten...

1. Welche der folgenden Firmen hatte keine Bandenwerbung bei der WM in Frankreich geschaltet?
a) McDonalds
b) Philips
c) Nintendo

2. Was fällt Euch zum Thema "EA Sports" außer den auf dieser Seite genannten Spielen noch ein? Bitte mindestens drei weitere Produkte aufschreiben.

3. Wie heißt der WM-Torschützenkönig 1998?

Schreibt Eure (hoffentlich) richtigen Antworten und den Absender auf eine Postkarte. Alle korrekten Einsendungen, die bis zum 20. August 1998 bei uns eingegangenen sind (Datum des Poststempels zählt), nehmen automatisch an der großen WM-Nachspielverlosung teil. Unsere intelligente Redaktions-Lostrommel akzeptiert übrigens außer ausreichend frankierten Kärtchen sowohl Faxe (0 81 21 – 95 12 98) als auch Emails (cbrieden@wekanet.de). Die Postadresse lautet:
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion Video Games
Stichwort "WM-Nachspiel"
Gruber Str. 46a
85586 Poing

Das Kleingedruckte:
Mitarbeiter von WEKA und deren Angehörige sind leider mal wieder von der Teilnahme ausgeschlossen. Das gleiche gilt auch für den überaus beschwerlichen Rechtsweg.



1. Preis

Ein 16:9-AV-32WP2 von JVC, Europas Fernsehgerät des Jahres '97/'98. Dieses High-End-Gerät setzt mit seiner 82 cm Breitbildröhre (76 cm sichtbar), zwei eingebauten Tunern und seinem fortschrittlichen Dolby-lizensierten 3D-Phonic-Surround-System einen neuen TV-Standard. Ihr könnt hier Raumklang ohne die Installation zusätzlicher Surround-Lautsprecher genießen. Außerdem erkennt er jedes Bildformat von selbst und stellt sich automatisch darauf ein – somit die ideale Glotze für jeden Spielefreak.
Weitere Features:

- Super Black Line Widescreen Superflat-Bildröhre
- Flimmerfreie 100 Hz Natural-Scan-Technik
- Standbildfunktion
- 12 Programme gleichzeitig darstellbar
- Mega-Text mit 512 Seitenspeicher und Level 2.5
- 10sprachiges Bildschirmmenü
- Vollautomatische Senderprogrammierung
- Drei Scartanschlüsse
- Pal- und NTSC-tauglich
- und, und, und

2. – 12. Preis

Je ein Spiel aus der reichhaltigen EA-Sports-Produktpalette. Freundlicherweise zur Verfügung gestellt wurden:

2 x Madden 64 (N64)
3 x NBA Live '98 (PS)
3 x NHL '98 (PS)
3 x PGA '98 (PS)



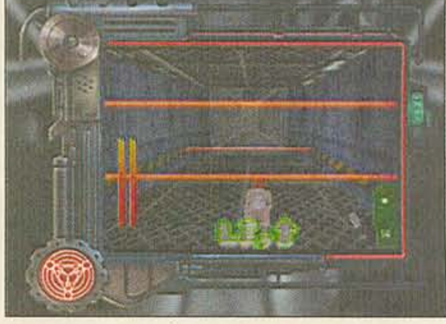


Filmumsetzungen waren in der Neo-Pionierzeit der Videospiele meistens ein Garant für mißlungene Titel. Mit dem indizierten Rare-Shooter gelang erstmals ein absoluter Volltreffer. Kalisto versucht nun selbiges mit seiner Konsoleninterpretation von *Das fünfte Element* zu erreichen.

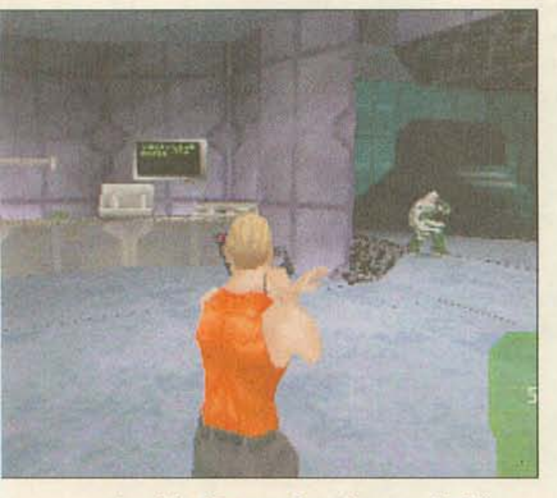
Die 15 Level werden von einer Mischung aus Renderszenen und Filmszenen verknüpft.

Auf den Dächern von Neo-New York geht der Punk ab.

An diesem Science-Fiction-Streifen von Luc Besson (*Der Profi*) schieden sich seinerzeit die Geister, obwohl an der rasant inszenierten Storyline selbst wenig auszusetzen war: Eine extraterrestrische Intelligenz schickte sich an, alles Leben auf der Erde zu vernichten. Die einzige mögliche Gegenmaßnahme bestand in der Akkumulierung der vier Elemente in Form von Edelsteinen plus einem mysteriösen Fünften in einer ägyptischen Tempelanlage. Diese Aufgabe kommt nun wie im Film auf Euch als polygonoider, abgehalfteter Ex-Cop Korben (Bruce Willis – kann er eigentlich auch andere Charaktere spielen?) zu. In ca. 15 Leveln durchstreift Ihr in gewohnter PS-3D-Manier getexturte und mit bis dato nicht sonderlich auffälligem Lightsourcing versehenen Bauten und Labyrinthe. Dabei könnt Ihr auch die Rolle eben jenes fünften Elementes – in Gestalt der hübschen Leeloo alias Milla Jovovich – übernehmen. Beide wehren sich gegen die scharfschießende Konkurrenz mit dicken Knarren (Korben) und Beat'em-Up-Nahkampf-Tricks (Leeloo). Die Aktionsmöglichkeiten – z.B. der R2/L2-Block oder der L1/L2-180 Grad-Schwenker – erinnern dabei vehement an das letzte Kalisto-Produkt *Nightmare Creatures*. Kleine Rätsel- und Geschicklichkeitseinlagen, wie das Überwinden von Laserbarrieren oder das Balancieren auf schmalen Graden überhalb des futuristischen Flugtaxi-Szenarios von New York, sollen für Abwechslung sorgen. Zwischen den Stages wird eine Kombination aus echten Filmsequenzen und gerenderten FMVs geboten, die fast unmerklich ineinander verschmelzen. Dem eigentlichen Spiel in der vorliegenden Preview-Version muß aber attestiert werden, in keinerlei Hinsicht – sei es nun auf dem grafischen, musikalischen oder Gameplay-Sektor – Begeisterungsstürme in der Redaktion entfacht zu haben. Fans des Streifens werden aber sicher auf ihre Kosten kommen, und bis zum Release ist es ja noch ein Weilchen hin. Vor allem die In-Fight-Moves und der Gebrauch der Waffen sollten noch einmal überarbeitet werden. *rk*



In einem Tutorial werden Euch die Special-Moves von Leeloo und Korben erklärt.



Die Helden können aufgrund von Special Skills unterschiedliche Level-Areas erkunden.

INFO

System:	PlayStation
Name:	The Fifth Element
Genre:	Action/Adventure
Hersteller:	Kalisto/Sony

Geplanter Erscheinungstermin:

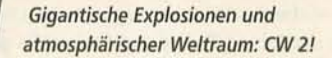
Herbst 1998



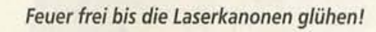
Colony Wars Vengeance

Beim ersten Teil der Spaceschlacht um zwei verfeindete Ligen hat sich das Gameplay etwas hinter der pompösen Grafikaufmachung versteckt. Wir konnten endlich *Colony Wars 2* anspielen und haben den Verbesserungsversuchen der Psygnosis-Designer schon mal auf den Zahn gefühlt.

Die Aufträge sollen diesmal interessanter gestaltet werden als bei Teil eins.



Gigantische Explosionen und atmosphärischer Weltraum: CW 2!



Feuer frei bis die Laserkanonen glühen!

Nachdem wir Euch in der VG 6/98 schon mal mit den ersten Bildern auf die Fortsetzung der wohl Effekte-geladensten Weltraum-Schlacht des PlayStation-Universums eingestimmt haben, konnten wir nun die ersten drei Missionen von *Colony Wars 2: Vengeance* anspielen. Am Spielprinzip selbst scheint sich nichts Weltbewegendes geändert zu haben: Ihr manövriert nun zu Beginn einen von vier interstellaren Abfangjägern der Navy auf Eurem Feldzug gegen die Liga (für die detaillierte Story konsultiert bitte obengenannte Ausgabe) durch die unendlichen Weiten des Weltalls, welche hier durch eine beeindruckende räumliche Tiefe mit Sternenstaub & Co. echtes *Star-Wars*-Feeling aufkommen lassen. Neben den gelben und blauen Standard-Lasern (Bewaffnung, Schild und einiges mehr lassen sich vor dem Start konfigurieren) befindet sich noch eine Reihe weiterer futuristischer Bomben und Raketen an Bord, die beim Einsatz gegen die riesigen Sternenkreuzer bei aufgedrehter Stereoanlage wieder für ein audiovisuelles Erlebnis der Extraklasse sorgen, wie man es vom Vorgänger schon gewöhnt ist. Bei den ohrenbetäubenden Explosionen fliegen zig kleine Polygonstücke inmitten eines Lichtermeers aus dem Detonationskern des getroffenen Raumschiffs. An Missionen findet Ihr diesmal neben dem Standard-Search'n'Destroy-Typus auch ein wenig anspruchsvollere Landeaufträge, die etwas mehr Fingerspitzengefühl auch abseits des Trigger-Buttons erfordern sollen. In der vorliegenden Pre-Alpha-Version war solch eine Mission aber noch nicht anspielbar. Neben den coolen Soundeffekten sorgt zusätzlich ein dramatischer Orchester-Soundtrack für ein zünftiges Kino-Feeling im heimischen Fernsehsessel. Scheint so, als ob *Colony Wars 2* neben der grafischen Brillanz auch im Gameplay-Sektor etwas zugelegt hätte. Inwieweit, das wird erst der Test der fertigen Version zeigen. *rk*





INFO

System: PlayStation
Name: Colony Wars 2: Vengeance
Genre: 3D-Weltraumshooter
Hersteller: Psygnosis
Geplanter Erscheinungstermin:
Herbst 1998

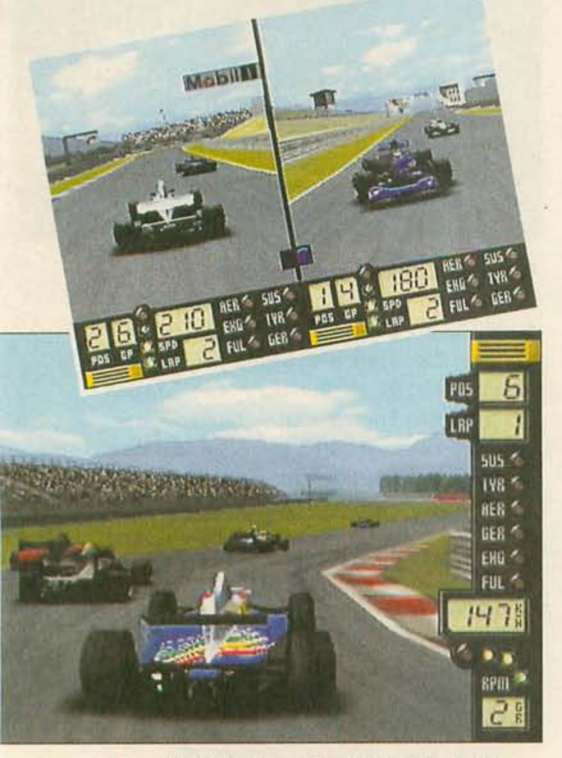


F-1 WORLD GRAND PRIX

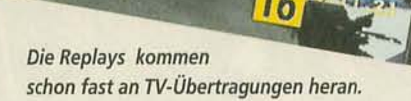
Schnell, realistisch und garantiert im rotem Schumi-Ferrari braust Ihr bei Paradims F1 World Grand Prix über den heißen Asphalt hinweg. Eines ist jetzt schon sicher: Auf dem N64 erlebt Ihr die Formel Eins in einer neuen Simulationsdimension.



Oben werfen wir einen Blick auf eine der Außenperspektiven, darunter seht Ihr den Zweispieler-Modus.



Der rechte Bildschirmrand wird für alle möglichen Anzeigen (Gang, Speed, Plazierung) genutzt.



Die Replays kommen schon fast an TV-Übertragungen heran.

Video Systems USA hat weder Kosten noch Mühen gescheut und kaufte sich kurzerhand eine offizielle FIA-Lizenz für ihr F1-Rennspielspektakel. Was zumindest bedeutet, daß die Authentizität in bezug auf die Orginalnamen der Fahrer, Teams und Rennställe gesichert ist. Natürlich ist damit auch in *F1 World Grand Prix* alles möglich, was der Bernie Ecclestone-Zirkus zu bieten hat: Frentzen rücksichtslos ins Kiesbett drängen, kein Problem (!) oder setzen wir einfach souverän die Domination der Silberpfeile fort? Noch ist unklar für welche Saison der eigentliche Auftraggeber (Video Systems) die Lizenz erworben hat. Auch die Frage, ob Jacques Villeneuve diesmal offiziell mit von der Partie ist, steht noch in den Rennfahrer-Sternen.

Nach der E3-Version zu urteilen, kann es sich eigentlich nur um die 97er oder 98er-Saison handeln, da erst zu diesem Zeitpunkt ein gewisser Ralf Schumacher bereits in seinem knallgelben N64-Jordan saß. Laut Paradigm soll *F1 World Grand Prix* simualtionsbezogen einiges mehr zu bieten haben als die PlayStation-Konkurrenz. Die Anzahl der Boxenstopps, die zu wechselnden Reifen (Regen oder Trocken-Gummi) und die Menge des mitgeführten Sprits sind oft der Schlüssel zum Erfolg. Angepeilt werden 17 Kurse, 22 Top-Fahrer, ein Zwei-Spieler-Modus und drei Schwierigkeitsgrade. Doch auch mit dem besten Team wartet noch eine Menge Arbeit auf Euren favorisierten Top-Piloten. Geht Ihr in die Werkstatt, darf der Neigungswinkel der Spoiler und der Härtegrad der Stoßdämpfer optimiert werden. Die Stunde der Wahrheit schlägt bei den ersten Probefahrten auf der Strecke. Zunächst muß man sich mit einer flotten Trainingszeit für das Hauptrennen qualifizieren. Natürlich könnt Ihr jederzeit in die Werkstatt gehen, um am Setup zu feilen. Noch spektakulärer sind die Perspektiven, aus denen Ihr das Geschehen verfolgen könnt. Um ein vielfaches detaillierter und realistischer als in Gran Turismo sind die spektakulären Replays geraten. Hier zweifelt der Kenner erstmals richtig, ob es sich bei diesen Szenen um Live-Aufnahmen aus dem Cockpit handelt oder nur ein besserer Computer am Werk war. *ws*



Hut ab! Ein derart realistisches Cockpit gab es in noch keinem Formel-Eins-Rennspiel zu sehen.



Frentzen noch im blauen Williams? In der Vorversion scheint momentan noch die 97er-Version zu gelten.

INFO

System:	Nintendo 64
Name:	F1 World Grand Prix
Genre:	Rennsimulation
Hersteller:	Video Systems

Geplanter Erscheinungstermin:

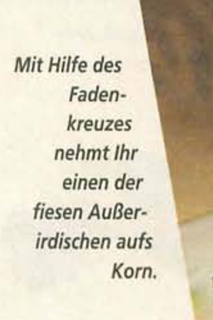
September 1998



BODY HARVEST

Nachdem Ihr einen Brand gelöscht habt, steigt Ihr aufs Motorrad, um zum nächsten Einsatzziel zu hetzen.

Starship Troopers hat das filmisch verarbeitet, was uns DMA Design und Gremlin demnächst auf dem N64 präsentieren: Meterhohe Insekten, die auf Menschenfleisch aus sind. Mahlzeit!



Mit Hilfe des Fadenkreuzes nehmt Ihr einen der fiesen Außerirdischen aufs Korn.

In einer Wolke aus Schleim segnet der erste Endgegner das Zeitliche – natürlich in grün.

Wer immer noch meint, der Mensch sei die Krone der Schöpfung, wird in Body Harvest eines besseren belehrt. Er ist nämlich gerade mal die Krönung eines Festbanketts. Eine Rasse von Aliens, die alles andere als friedfertig eingestellt ist, steht besonders auf "homo sapiens Müllerin Art" und hat daher vor Tausenden von Jahren die Menschheit auf der Erde "ausgesät". Natürlich wollen sie auch irgendwann ernten, und durch ihre hochstehende Technologie verlegen sie die Saison einfach in verschiedene Zeitzonen.

Im Jahr 2050, als das Spiel beginnt, ist von der Überbevölkerung nicht mehr viel zu sehen. Die Aliens haben bereits einen Großteil der Weltbevölkerung "geerntet". Eine kleine wissenschaftliche Forschungsstation, die um die Erde kreist, scheint die letzte Hoffnung zu sein. Auf dieser Station wurde eine Zeitmaschine entwickelt, die zwei Personen in die Vergangenheit schleusen kann. Ihr übernehmt die Rolle von Adam Drake, einem genetisch veränderten Soldaten, und müßt in fünf verschiedenen Zeitzonen gegen die Aliens antreten, um die Ausrottung der Menschen zu verhindern.

Body Harvest ist eine Mischung aus 3D-Shooter, Action-Adventure und Offroad-Racer. Wenn Ihr per pedes unterwegs seid, seht Ihr eure Spielfigur von hinten. Rennen, springen und schießen sind dann Eure Alternativen – wie es sich für ein actionorientiertes Game gehört. Der Spaß fängt erst an, wenn Ihr Euch eines der -zig verschiedenen Fahrzeuge unter den Nagel reißt, die in der Landschaft verstreut stehen. Vom Kübelwagen über Feuerwehrautos und Schwebepanzer bis hin zum Kampfjet ist alles geboten. In beiden Fällen macht Ihr von einer ebenfalls großen Menge verschiedener Waffen Gebrauch.

Wummen in mehreren Größen habt Ihr auch bitter nötig, da die ekligen Insekten alles andere als ungefährlich sind. Eurer Standardwaffe geht zwar nie die Munition aus, dafür haben die Extras, die ab und zu in Kisten zu finden sind, deutlich mehr Durchschlagskraft. Apropos Kisten: Ein wenig Knobelei ist auch nötig, da Euch die diversen Extras nicht einfach in den Schoß fallen. In der Landschaft sind Häuser, Bunker und Höhlen verteilt, die zum Teil geheime Räume enthalten. Ein wenig RPG-Flair kommt ins Spiel, wenn Ihr herausfindet, daß eine bestimmte Fackel in einem Zimmer die Tür zu einem Versteck öffnet.

Grafisch reicht Body Harvest nicht an die wirklichen Top-Titel des N64 heran, dafür bietet es aber erstaunlich große, zu erforschende Areale. Der Soundtrack erinnert an "klassische" Science-Fiction-Filme aus den 60er und 70er Jahren und verändert sich je nach Situation. Die Steuerung ist noch etwas hakelig, aber das sollte Gremlin noch in den Griff bekommen. Schließlich ist bis Oktober noch ein kleines bischen Zeit. *af*



Zwischendurch informieren Euch Bordcomputer oder Assistentin über die anstehenden Aufgaben.

INFO

System:	Nintendo 64
Name:	Body Harvest
Genre:	Action
Hersteller:	DMA Design

Geplanter Erscheinungstermin:

Oktober 1998

S.C.A.R.S

Bevor Codemasters ihren Kult-Klassiker *MicroMachines* auf das Nintendo 64 losläßt, springt Ubi Soft mit ihrer abgefahrenen Version eines ferngesteuerten Fun-Racers in die Bresche.



Alle Kurse warten mit unterschiedlichem Gedälle und coolem Lightsourcing auf.

Aui der Inselstrecke kurvt Ihr den Haien über die Flossen..

Die Vehikel sind allesamt realen Wildtieren nachempfunden.

Rechts versucht ein Gegner gerade einen Schleuder-überholvorgang an der Tunnelmauer.

Bis vor kurzem kursierte dieses Rennspiel vom französischen Hersteller Vivid Image noch unter dem relativ belanglosen Namen *VR 3000* (Virtual Race 3000). Mittlerweile hat man sich aber den Titel *S.C.A.R.S.* (Super Computer Animal Racing Simulation) einfallen lassen und damit gleich ein gelungenes Wortspiel geschaffen. Was haben nun Tiere mit Autorennen zu tun? Nun, im Jahr 3000 wird die Welt nicht mehr von Menschen, sondern von neun übermächtigen Supercomputern beherrscht, die sich im Laufe der Zeit sogar menschliche Attribute wie Langeweile zugelegt haben. Um der Lethargie ihrer Bits und Bytes zu entfliehen, entwickelte jeder ein unorthodoxes Gefährt, das einem real existierenden (auch in der Zukunft?) wilden Tier nachempfunden ist, und man beschließt, diese ein klassisches Rennen bestreiten zu lassen. Es fahren dann so kuriose Vehikel wie ein Hai mit Rädern, ein Löwe mit fahrbarem Untersatz oder ein Skorpion mit undefinierbarem beweglichem Antrieb um die Wette. Alle tierischen Boliden unterscheiden sich natürlich in den Kategorien Endgeschwindigkeit, Beschleunigung, Grip, Panzerung und Waffen-Power.

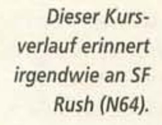
Im Spiel dreht sich nun alles um die magische Zahl neun (entpricht der Anzahl teilnehmender Mega-Rechner): Es warten neun verschiedene Strecken, neun tierische Renner dürfen ausprobiert werden, und mit neun verschiedenen Waffen wird der Vordermann von der Piste geschossen. Natürlich bedeutet das jetzt nicht, *S.C.A.R.S.* enthielte keine Geheimstrecken, -autos, oder -waffen – diese wollen aber erst mal erspielt werden. Apropos Waffen: Im Grunde genommen funktioniert das System genauso wie beim Weapon-Racer-Veteran *MicroMachines*: Auf den Kursen liegen überall Symbole verstreut, die sich aufsammeln, horten und bei Bedarf dem Gegner auf den Pelz brennen lassen. Darunter befinden sich so nützliche Goodies wie Magneten, die alle vorbeifahrenden Fahrzeuge anziehen und für kurze Zeit festhalten, Boomerangs, die überholenden "Tieren" einige Hits verpassen und zu Euch zurückkehren, oder Stinger-Raketen, die Euer Fahrzeug zunächst unkontrollierbar machen, und anschließend auch noch eine zeitraubende Reifenpanne verursachen. Generell gilt: Alle Waffen lassen sich über ein kleines, grünes Zielkreuz dirigieren und können in verschiedenen Stärken abgefeuert werden, je nachdem, wie lange Ihr den jeweiligen Button gedrückt haltet. Kontern könnt Ihr mit gewagten Sprüngen, Schutzschilden und Einsatz des Rückspiegels. Streckentechnisch haben sich die De-signer ebenfalls einiges einfallen lassen. Die 3D-Engine wirkt mit ihrer Frame-Rate von durch-

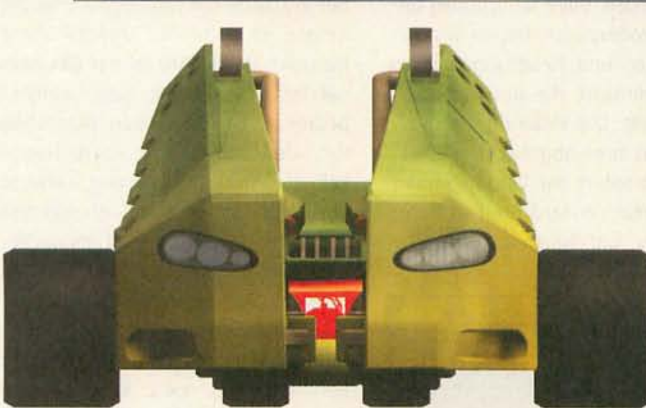






Auf der Eisstrecke wird mit erschwertem Handling zu rechnen sein.





Dieser Kursverlauf erinnert irgendwie an SF Rush (N64).

Die Screenshots auf dieser Seite stammen alle vom N64, links sind PS-Bilder.

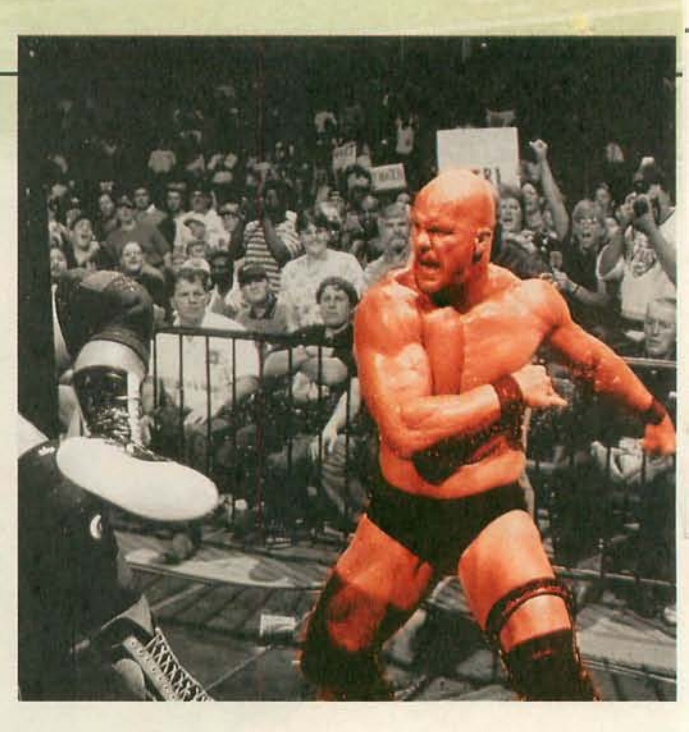
schnittlich 30 fps sehr flott und läßt ein ansprechendes Racing-Gefühl rüberkommen. Im Azteken-Kurs wird z.B. über hügelige Landschaften gebrettert, die mit schönen Lichteffekten und grafischen Schmankerln wie rotierenden Röhren nur so vollgestopft sind. Der Insel-Kurs ist dagegen nur was für absolute Experten mit Top-Reaktionen, da hier – lediglich unter Zuhilfenahme des Scheinwerfer-Lichtkegels – bei Nacht gerast werden muß. In der Endversion von *S.C.A.R.S.* werden sich noch Strecken mit folgenden spaßigen Themen tummeln: Ski/Schnee, Canyon/Wild West, Mountain/Alien, Blade/Future und – völlig abgedreht und eine Hommage an Jaques Cousteau – eine Unterwasserstrecke! Von Zeit zu Zeit eingestreute Gags, wie die bedrohlich näherkommende schwarze Hai-Rückenflosse beim kurzen Abstecher ins Küstengewässer, lockern den Spielverlauf auf. Außerdem gibt es für den findigen Rennspiel-Freak einige Abkürzungen zu entdecken. Um für anständige Motivation zu sorgen, gibt es mehrere Cups zu befahren, einen Time-Attack-Modus mit Ghost-Car-Feature sowie verschiedenste Boni für Leistungen in den Bereichen "Schnellste Runde", "Überrundungen", "Perfect Race" (ein Rennen ohne Schaden überstehen) sowie "Aggressivität" (Erfolgsquote Eurer eingesetzten Waffen).

Die PlayStation-Version wird übrigens mit einem Vierspieler-Spliscreen-Modus (Multitap wird unterstützt) aufwarten und alle Besitzer des neuen Dual-Shock-Controllers mit Rüttel-Effekten beglücken. Auf der N64-Seite soll natürlich auch das Rumble Pak unterstützt werden.Wie es hier mit mehr als zwei Spielern aussieht, konnten wir aber noch nicht in Erfahrung bringen, In puncto Strecken, Autos und Waffen sollen aber laut Ubi Soft keine nennenswerten Unterschiede auftreten *rk*

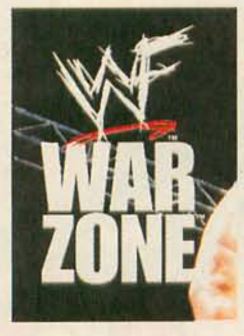
INFO

System: Nintendo 64/PlayStation
Name: S.C.A.R.S.
Genre: Fun-Racer
Hersteller: Vivid Image/Ubi Soft
Geplanter Erscheinungstermin:
Sommer 1998

ACCLAIM SPORTS



"Mehr Qualität statt Quantität", lautet seit geraumer Zeit das Motto bei Acclaim und generiert erstaunlich wohlgeratene "Früchte". Vor allem die erst vor einem knappen Jahr gegründete Sportspiele-Unterabteilung trägt maßgeblich dazu bei, daß das Gesamtunternehmen in diesem Jahr wieder schwarze Zahlen schreibt (nach herben Verlusten 96/97). Ein Grund mehr, dem neuen Markenzeichen "Acclaim Sports" ein gesondertes Feature zu widmen.







Nach fast zwei Jahren Wrestling-Abstinenz – der letzte Titel, *WWF In Your House*, konnte nur wenig begeistern – will es Acclaim dem Erzrivalen THQ nun bis in alle Ewigkeit besorgen. Producer Mike Archer von Iguana West, die übrigens auch für Turok 2 verantwortlich sind, glaubt, "das beste Wrestling-Spiel, das je erfunden wurde" in der Mache zu haben. Solche Statements von Seiten der Industrie sind zwar keine Seltenheit, in diesem Fall dürfte das Eigenlob aber tatsächlich in etwa der Realität entsprechen. Die neue Engine will die besten Eigenschaften des Fighting- und Wrestling-Genres vereinen und soll Grundlage für mindestens zwei weitere Spiele sein, die zwar erst nächstes Jahr erscheinen, an denen aber ebenfalls schon gearbeitet wird. Zu behaupten, daß bei *WWF War Zone* lediglich viele Verbesserungen gegenüber *In Your House* gemacht wurden, wäre schlichtweg untertrieben. Beim Probespielen haben wir gewaltige Steigerungen und Neuerungen in so ziemlich jeglicher Hinsicht, die das Gameplay betreffen, festgestellt. Die klobigen, unförmigen Fleischberge mit ihren abgehackten Bewegungen gehören ab sofort der Vergangenheit an. Man muß nicht mal ein Hardcore-Fan dieser Exotensportart sein, um Iguanas technische Meisterleistung würdigen zu können: Phänomenal flüssige Bewegungen, photorealistische Texturen, die nicht starr wirken, und wunderschöne Motion-Capture-Moves bescheren Euch bei *Warzone* ein Dauer-Aha-Erlebnis. Sehr gelungen ist auch die "Create-Player-Funktion". Natürlich ist die Anzahl der Bausteine, aus denen Ihr Euren Kämpfer zusammenstellen könnt, begrenzt. Bei den vielen Auswahlmöglichkeiten, wie Statur, Gesicht, Haare, Haut, Bart, Muskelbau, T-Shirt, Tätowierung, Kette, Schuhwerk, und, und, und ergeben sich mehrere hundert, wenn nicht gar tausend mögliche Wrestler-Kombinationen, so daß viel Spaß vorprogrammiert ist. Auf einem N64-Controller-Pak lassen sich 30 individuell gestaltete Wrestler speichern. Dank WWF-Lizenz dürft Ihr natürlich auch echte Berühmtheiten, wie z. B. Shawn Michaels, Undertaker, Kane, Shamrock, Faarooq, Owen Hart, Bret Hart oder British Bulldog auswählen – von den obligatorischen versteckten Kämpfern mal ganz abgesehen. Für jeden Fighter ist auf der CD bzw. auf dem Modul ein eigener Soundtrack vorhanden. Die Zuschauer feuern ihre Lieblinge überdies mit den aus dem Fernsehen bekannten markigen Sprüchen an (über 700 Audio Clips). Neben Finishing Moves kommen auch diverse "illegale" Waffen, wie Tische, Fernsehgeräte oder Stuhlbeine zum Einsatz. Außerdem erwähnenswert ist der Trainingsmodus, wo die meisten Moves erklärt werden und einstudiert werden können. Obschon die PlayStation- und N64-Versionen im Prinzip identisch sind, besticht die Nintendo-Variante einen Tick mehr durch ihre hochauflösende Darstellung von 640x480 Bildpunkten. Mit einer Veröffentlichung ist im Spätsommer zu rechnen (PS-Test in der VG 09/98).









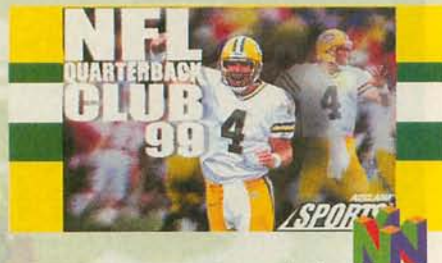
Auch der längst überfällige *NBA-Jam*-Nachfolger (die 98er Version wurde ausgelassen) brüstet sich mit einer "Hi-Rez"-Grafikengine – ein neuer Acclaim-Standard sozusagen (bemerkenswert übrigens der Verzicht auf eine PlayStation-Fassung!). Wir könnten Euch an dieser Stelle zwar mit all den geplanten Fea-



tures aus der Pressemappe zumüllen, da aber sowohl die E3-Vorversion dauernd abstürzte, als auch das einzige in Deutschland befindliche NBA-'99-Exemplar (von Spiel kann keine Rede sein, "Rolling Demo" wäre angebrachter) keinerlei Schlüsse in die eine oder andere Richtung zuläßt, sparen wir uns die windigen Sprüche. Fakt ist dennoch, daß sich Iguanas erste N64-Simulation als direkter Konkurrent zu Nintendos *Kobe Bryant* sieht. Die Designer haben sich vom bisher gewohnten Arcade-Konzept verabschiedet und versuchen nun, den Anschluß an die "ernsten" Basketballspiele zu schaffen. Daher spielen nun immer 5 gegen 5 Spieler. Um der Sache noch mehr Seriosität zu verleihen, wurde Keith Van Horn von den New Jersey Nets als Namensgeber unter Vertrag genommen, der maßgeblich am Erfolg der Nets in der letzten Saison beigetragen hat. Die Grafik sieht auf alle Fälle weniger verwaschen aus als bei *In The Zone* von Konami. Ob das *Jam*-Gameplay allerdings das von *Kobe Bryant* schlagen kann, muß erst noch bewiesen werden.



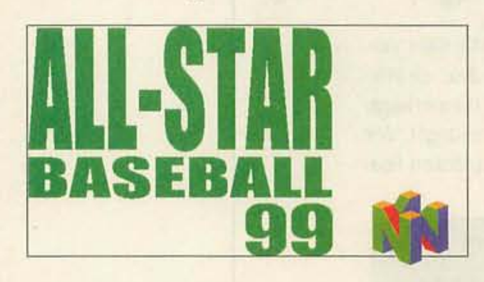




NFL QBC '98 war vor einem Jahr der erste N64-Titel von Acclaim Sports. Basierend auf der *Turok*-Grafik-Engine, hat dieser Überraschungshit sogar bei uns überdurchschnittliche Verkaufszahlen erbracht, weit mehr als von Acclaim/Deutschland prognostiziert. Obwohl die 98er-Version eine nicht gar so ausgefeilte Künstliche Intelligenz wie EAs *Madden* aufweisen konnte, überzeugten vor allem die Weltklasse-Grafik und die gelungenen Animationen. Um die bereits 1997 gefeierte hochauflösende Grafik der ersten Generation noch zu verbessern, bedient sich Iguana diesmal seiner neu kreierten "Hercules"-Sportspiele-Engine, die einen noch höheren Polygon-Count und eine etwas höhere Spielgeschwindigkeit erlaubt. Außerdem ermöglicht Acclaims neue Engine die Darstellung individueller Gesichter und nicht nur von Gesichtstexturen. Viel Zeit wurde auch auf die KI-Optimierung verwendet. Charlie Weis, Trainer bei den New York Jets, hat sogar als Berater fungiert: "Bei *NFL QBC '98* hatten die Verteidiger nie eine faire Chance, auf die Strategie des gegnerischen Angriffs intelligent zu reagieren. Durch meine Ratschläge wird die Verteidigung in der Lage sein, sich wie ein echtes NFL-Team zu verhalten". Das Paß-System hat ebenfalls eine einschneidende Neuerung erfahren. Ihr könnt jetzt Pässe relativ zielgenau mit dem Analog-Stick zum gewünschten Empfänger dirigieren. Neben allen 31 US-NFL-Teams sind außerdem sechs europäische Clubs vertreten. Was wir bisher gesehen haben, macht eindeutig Appetit auf mehr. Bleibt nur abzuwarten, inwiefern EA seinen Kandidaten für die neuerliche Schlacht aufgerüstet hat.

ALL-STAR BASEBALL 99

Ebenfalls von Iguana programmiert und auch wieder mit einer absolut leckeren, super detaillierten Grafik-Engine bestückt, ist Acclaim Sports' Baseball, zusammen mit FIFA, momentan eindeutig das interessanteste Sportspiel fürs N64. Wer mehr zu diesem Thema wissen will, der blättert am besten vor zur Seite 79. Da *All Star Baseball '99* bereits am 31. Juli hier erscheint, testen wir es in dieser Ausgabe schon.



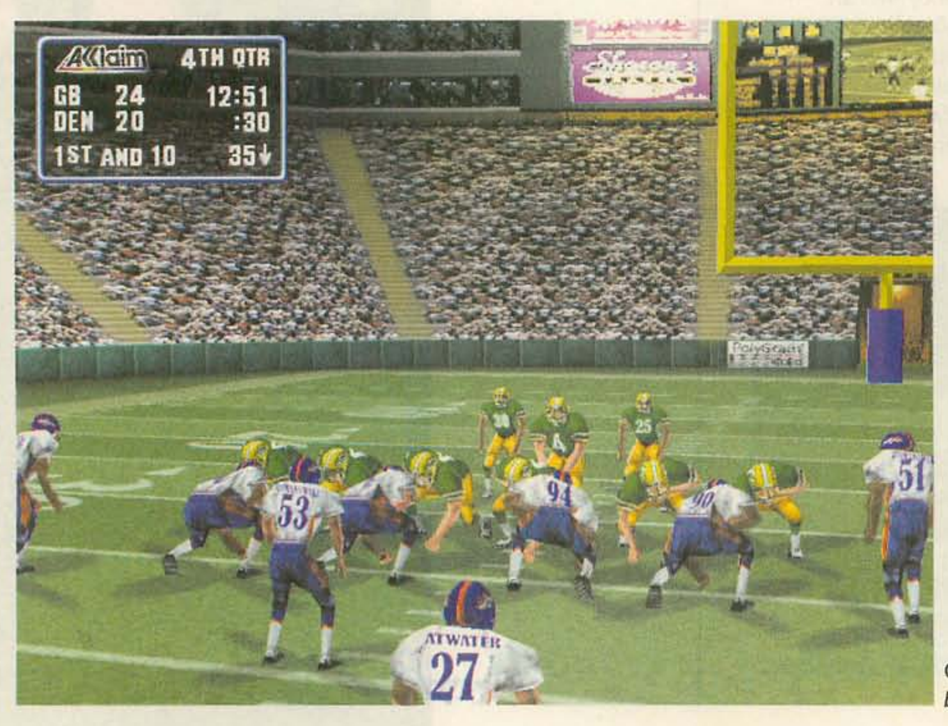



Links das N64-Stadion, rechts ein Originalfoto.

Jeremy McGrath Supercross

Obwohl Acclaim auch hier eine internationale Größe, nämlich Jeremy McGrath, als Schutzpatron zugekauft hat, bildet die Motocross-Simulation des schwedischen Entwicklers Atod, die zwar in ihrer Entstehung von Probe überwacht wurde, aber dennoch ein bißchen in die Hose ging, das Schlußlicht des ansonsten makellosen Acclaim-Sports-Lineups. Außer dem Track-Editor gibt es hier eigentlich keine großen Besonderheiten zu vermelden: Sieben Berg- und Tal-Kurse, 24 Biker, ein Ghost-Fahrer, das wars auch schon. Leider ruckelt die Grafik zu stark, als daß hier große Freude aufkommt. *JMGS* ist seit Ende Juni im Handel.







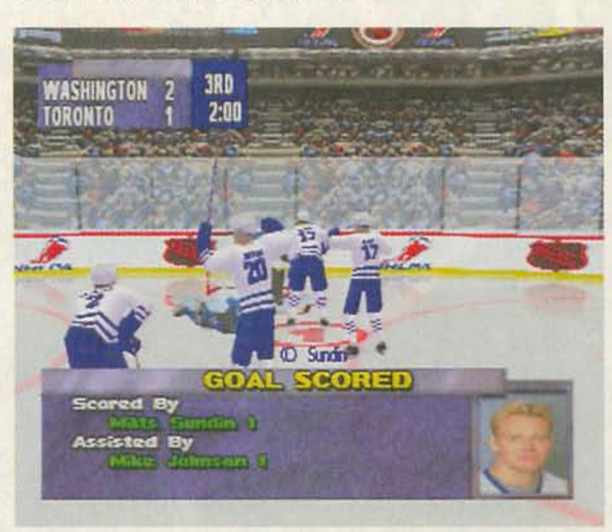
Nur einen großen Namen einkaufen reicht nicht. Das ist übrigens Jeremy live und kein Screenshot.

Charlie Weis von den NY Jets hat Iguana vor allem bezüglich einer besseren Verteidiger-KI Tips gegeben.

NHL Breakaway '99



August '97 landete Acclaim mit *NHL Breakaway '98* für die PlayStation gleich einen richtigen Volltreffer. Super Grafik, präzise Steuerung und ein motivierender Management-Modus sorgen auch heute noch für spannende Duelle. Ein halbes Jahr später sollte dann die N64-Version folgen, die – übrigens genauso wie der PS-Vorgänger – satte 90% Spielspaß einheimsen konnte. Die Infos zum Nachfolger, der im Dezember erscheinen wird, sind allerdings mehr als spärlich gesät. Außer einem vagen "die Künstliche Intelliegenz wird überarbeitet" konnten wir leider keine weiteren Infos an Land ziehen.



Acclaim Sports Soccer

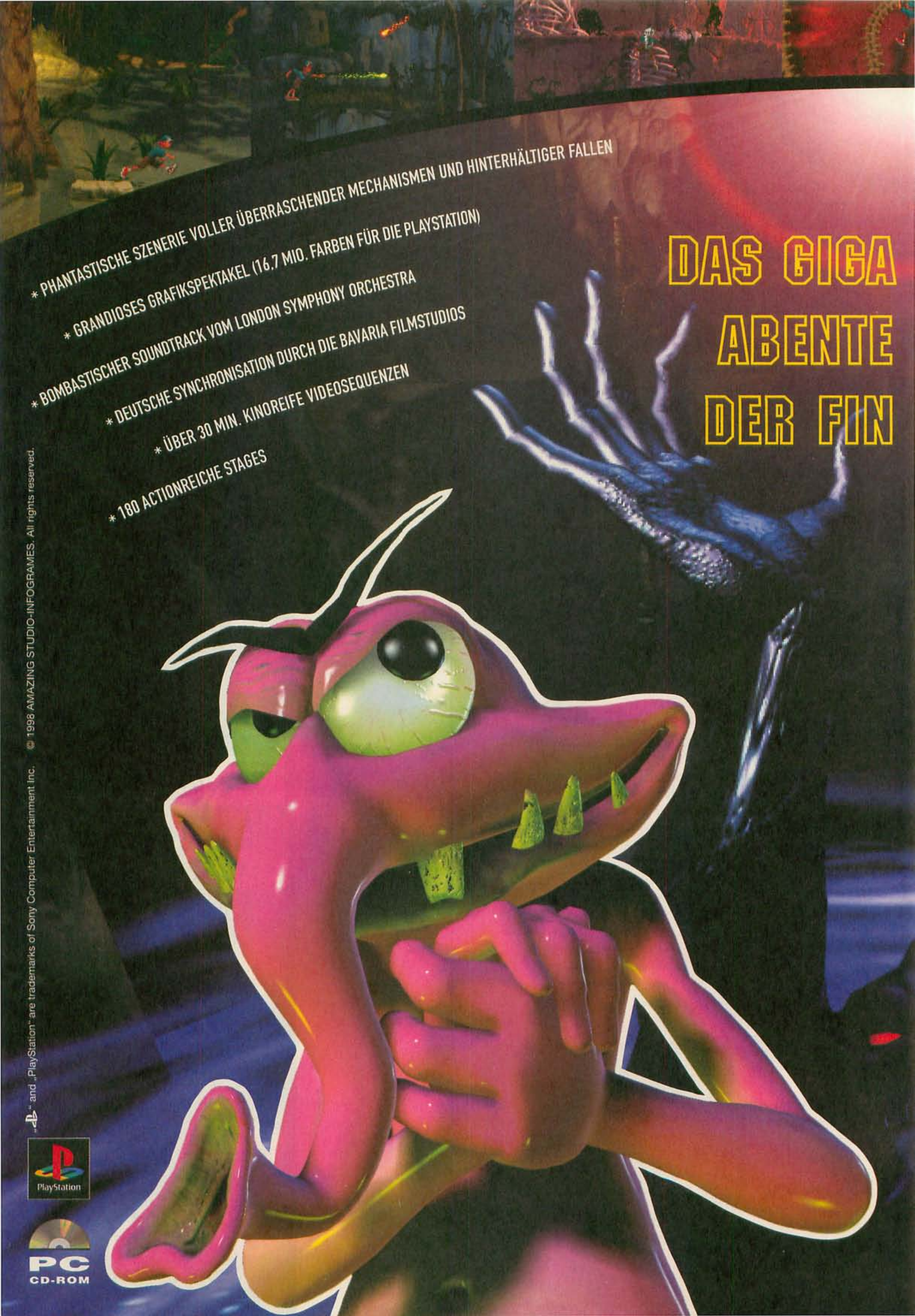


Probe war Ende des letzten Jahres mit der Prämisse angetreten, Konami und EAs *FIFA* in jeder Hinsicht übertreffen zu wollen (siehe auch Preview in Ausgabe 01/98), sonst würde das Projekt wieder eingestellt. Bis zur WM wurde das hehre Ziel jedoch nicht erreicht. Mittlerweile ist nur soviel sicher, daß *ASS* (nach wie vor nur der Arbeitstitel, über Lizenzen wird noch verhandelt) frühestens im Mai 1999 erscheinen soll. Die laufenden Arbeiten wurden überdies nach Amerika an Iguana übergeben. Als Grundlage für Acclaim Sports' erstes Fußballspiel dient jetzt die NFL-Engine. Somit wird sich auch am bereits angekündigten Hi-Res-Mode nichts ändern. Welche anderen Features nun von Iguana implementiert werden, bzw. was sich sonst noch ändert, bleibt abzuwarten. *ds*

Bei diesen sehr frühen Screenshots wirken die Spieler noch extrem eckig.



Auf das Bild-im-Bild-Feature war Probe sehr stolz. Ob Iguana das wohl ändert ?


* PHANTASTISCHE SZENERIE VOLLER ÜBERRASCHENDER MECHANISMEN UND HINTERHÄLTIGER FALLEN
* GRANDIOSES GRAFIKSPEKTAKEL (16,7 MIO. FARBEN FÜR DIE PLAYSTATION)
* BOMBASTISCHER SOUNDTRACK VOM LONDON SYMPHONY ORCHESTRA
* DEUTSCHE SYNCHRONISATION DURCH DIE BAVARIA FILMSTUDIOS
* ÜBER 30 MIN. KINOREIFE VIDEOSEQUENZEN
* 180 ACTIONREICHE STAGES
DAS GIGA
ABENTE
DER FIN
"PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1998 AMAZING STUDIO-INFOGRAMES. All rights reserved.
PlayStation
PC
CD-ROM


NTISCHE
UER IN
STERNIS
HEART OF DARKNESS™
ZEIT FÜR EIN NEUES KAPITEL DER INTERAKTIVEN UNTERHALTUNG.
IN EINER WELT WIE DER UNSEREN LEBT ANDY, EIN GANZ NORMALER JUNGE. ANDY FÜRCHTET NUR EINE SACHE: DIE DUNKELHEIT. DOCH ALS SEIN GELIEBTER HUND WHISKY VON MÄCHTEN DER DUNKELHEIT ENTFÜHRT WIRD, KENNT ER KEIN HALTEN MEHR ...
ERLEBE EINE FASZINIERENDE WELT VOLLER MAGIE UND ABENTEUER. LASS DICH FESSELN VON MITREISSENDER KINOATMOSPHÄRE, PACKENDEM GAMEPLAY UND EINER GIGANTISCHEN SOUNDKULISSE.
NUR DU KANNST ANDY'S SCHICKSAL LENKEN. STELL DICH DEN KREATUREN DES BÖSEN, UND TRITT DEM FÜRSTEN DER DUNKELHEIT GEGENÜBER.
MACH DICH BEREIT, EINE WELT ZU ERFORSCHEN, DIE DEINE VORSTELLUNGSKRAFT ÜBERSTEIGT – DIE WELT IM HERZEN DER DUNKELHEIT.
AB ENDE JUNI AUF JEDEM BILDSCHIRM
INFOGRAMES DEUTSCHLAND
ocean
www.heartofdarkness.com
www.bomico.de

Xenogears



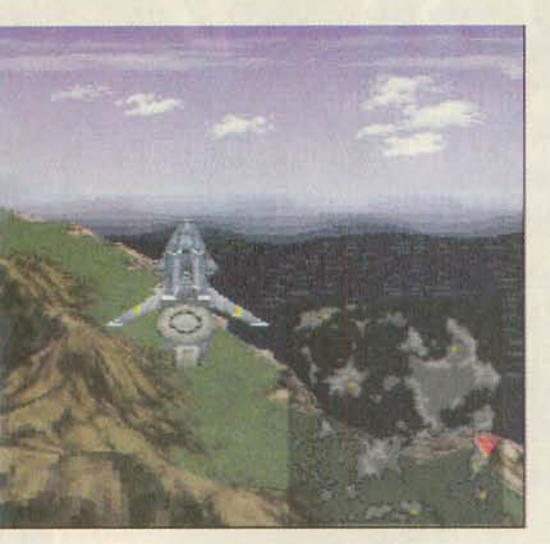
Mit einem Mech kämpft es sich leichter.





Auf dem freien Feld bewegt Ihr Euch so ähnlich wie bei Final Fatasy VII fort.

Special-Moves funktionieren wie in einem Beat`em Up per Kastenkombination.



Statt Flugschiffen ein Luftkreuzer: Auch größere Distanzen werden überwunden.

Wenn man auf die alten Super Nintendo-Tage zurückblickt, erinnert man sich auch gerne an all die Spieletitel, die von Square zu jener Zeit veröffentlicht wurden. Das damalige Angebot bestand fast ausschließlich aus traditionell japanischen Rollenspielen wie beispielsweise *Final Fantasy IV* (US: Final Fantasy 2), *Romancing SaGa 3* oder *Chrono Trigger*. Seit der Einführung der PlayStation jedoch sind bis jetzt lediglich zwei Genrevertreter erschienen, nämlich *Final Fantasy VII* und *SaGa Frontier* (nur Japan & USA). Im Februar diesen Jahres erschien sodann das dritte Rollenspiel, das voraussichtlich im Oktober als US-amerikanische Version erhältlich sein wird: *Xenogears*.

Die Handlung beginnt in einem kleinen Dorf in einem fernen, unbekannten Land, wo unser Held Wong Fei Fong in einen Kampf mit einer feindlichen Mech-Einheit verwickelt wird. Daraufhin besteigt er eine liegengebliebene Maschine und zerstört die gegnerischen Einheiten samt seinem eigenen Dorf. Von den Bewohnern als Mörder beschimpft, verläßt er seine Heimat und begibt sich auf eine Reise ohne Ziel, die durch monsterübersäte Kontinente führt. Die Besonderheit bei Xenogears stellt zweifellos das Kampfsystem dar. Unabhängig davon, welcher Art von Feinden Ihr begegnet, könnt Ihr in der Regel bestimmen, ob Eure Charaktere sich selbst in das Getümmel stürzen oder vom Cockpit aus die überaus mächtigen Maschinen steuern. Der Nachteil bei der Sache ist, daß Ihr an Bord eines Mechs, die im Spiel als "Gears" bezeichnet werden, bei jeder Aktion Sprit verbraucht, der Euch irgendwann ausgeht und nachgefüllt werden muß. Wenn Ihr genügend Erfahrungspunkte gesammelt habt, erlernt jeder der insgesamt neun Freund–Charaktere zahlreiche Special-Moves. Dies gilt ebenfalls für die entsprechenden Gears. Bei jedem Feindkontakt erhalten Eure Truppenmitglieder bestimmte Mengen an sog. AP (Action Points) zugeteilt, die per Knopfdruck in Angriffsenergie umgesetzt werden. Wenn kein Angriff erfolgt, fließen die APs unverbraucht in die nächste Runde. So dürft Ihr bis zu maximal 28 APs sammeln, die bei Charakterangriffen zu einem Combo ausgebaut werden können. Ähnliches gilt auch für die Mechs. In diesem Fall werden keine Punkte aufgestaut. Statt dessen zählt man die Runden, in der ein Mech keine Aktionen durchführt, beispielsweise durch eine einfache defensive Stellung. Nach jeder "untätig"





In der Arena kämpft Ihr gegen andere Mechs um kostbare Items.

verharrten Runde steigt der Angriffs-Level (maximal bis Stufe vier), wobei immer mehr Special-Moves zur Auswahl stehen, sofern sie voerher erlernt wurden.

Xenogears gehört zu den aufwendigsten Rollenspielen, die in diesem Jahr in Japan erschienen sind. Abgesehen davon, daß die Mindestspielzeit mehr als 100 Stunden beträgt, braucht sich dieser Titel sowohl grafisch als auch soundtechnisch nicht hinter anderen Rollenspielen zu verstecken. Anime-Freunde werden bei Schlüsselszenen ebenfalls auf ihre Kosten kommen. Hier hat man wohl aus den Fehlern von Final Fantasy VII gelernt, wo die Figuren deutlich zu hölzern wirkten und so nicht die Geschmäcker der japanoiden Masse trafen. Der einzige Grund, warum man sich diesen Megaschinken nicht anschaffen sollte, wäre die Tatsache, daß sehr umfangreiche Japanisch-Sprachkenntnisse vonnöten sind – nicht zuletzt durch die komplexe Handlung und wegen einiger Rätsel, die gegen Ende des Spieles für so manches Kopfzerbrechen sorgen. Wer's trotzdem nicht lassen kann, sollte zumindest abwarten, bis die US-Version erscheint. Ein Deutschland-Release ist leider nicht geplant. *tet*



Oops... eine Liebesszene im Bett. Das gibt es selten zu sehen.

Das kennen wir doch...

...aus Final Fantasy VII

Die Engine für die Grafik mit der drehbaren Perspektive auf dem Feld und die etwas größeren Figuren innerhalb von Stageabschnitten wurde mehr oder weniger direkt aus FF7 übernommen. Die Kämpfe werden durch das altbewährte ATB (Active Time Battle)-System rundenbasiert gesteuert. Innerhalb der Story zeigen sich ebenfalls Parallelen zum Vorzeigetitel von Square. Diesmal hat nicht nur der Hauptheld eine gespaltene Persönlichkeit (Fei besitzt sogar drei!), sondern fast alle Beteiligten inklusive einiger Feindcharakteren leiden unter Schizophrenie.

...aus Parasite Eve

Gegen Ende der Handlung stellt sich heraus, daß die feindliche Macht Solaris Monster aus menschlichen Zellen künstlich herstellt. Genmanipulation und –mutation waren ebenfalls Thema in Squares Cinematic-RPG *Parasite Eve*. Die Prozedur der Verwandlung bzw. der Zusammenführung von Zellgeweben wird in einer Zwischensequenz deutlich vor Augen geführt.

...aus Front Mission 2

Wenn von Square und Mechs die Rede ist, denkt man sofort an die *Front Mission*-Serie. Das Kampfsystem in Xenogears stellt eine sehr schöne Kombination aus Mech- und Charakterkämpfen dar. Ihr könnt ebenfalls eine Battle-Arena besuchen und dort für Punkte und Items gegen 49 Mech-Typen antreten.



INFO

System:	PlayStation
Spieletyp:	Rollenspiel
Datenträger:	2 CDs
Hersteller:	Square
Testversion:	Archiv
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	–
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 130 Mark
Empfohlene Altersfreigabe:	ab 12
Sprachkenntnisse:	

Front Mission Alternative





Da wird was fürs Auge geboten.



Auf der Karte können bis zu drei Checkpoints als Wegweiser eingetragen werden.



Die Ich-Perspektive wirkt sehr realistisch, jedoch nicht übersichtlich.

Wie der Titel schon andeutet, handelt es sich bei diesem Spiel um eine abgewandelte Form des Ur-"*Front Missions*". Hier bestreitet Ihr keine rundenbasierten Kämpfe, sondern begebt Euch auf ein Echtzeit-gesteuertes Schlachtfeld. Bevor Eure Mannen auch nur einen Schritt tun, müssen sie einzelne Checkpoints ansteuern, um den Weg bis zu den Missionszielen (meistens Gegner) zu finden. Einen genauen Streckenplan solltet Ihr also schon vor den einzelnen Missionen auf der Stage-Karte aushecken. Größere Höhenunterschiede lassen sich beispielsweise mit den schwerfälligen Mechs erst gar nicht überwinden. Ihr müßt also auch mit Umwegen rechnen. Im Vergleich mit dem artverwandten Titel *Front Mission 2* (ebenfalls von Square) sind die Verhältnisse hier sowieso etwas bescheidener. Beispielsweise existieren weder Kampfarenen, wo Ihr nahezu endlos viel Geld anhäufen könnt, noch irgendwelche Super-Mechs, die alles mit einem Schlag von der Bildfläche fegen. Da Ihr einer rechtmäßigen Militäreinheit angehört, fallen Einkaufsbummel schon von Natur aus weg. Benötigte Waffen (auch nur mit begrenzter Munition) werden Euch vom Kommandanten erteilt. Welche Art von Ausrüstungsgegenständen Ihr erhaltet, hängt davon ab, wie erfolgreich Ihr den vorherigen Auftrag erfüllt habt. Nach spektakulären Special Moves sucht man leider vergeblich. Dafür wirkt *Front Mission Alternative* viel realistischer. So wirkt sich die richtig ausgewählte Tarnfarbe auf die Treffsicherheit des Gegners aus. Bei manchen Missionen stehen Euch Hubschrauber zur Verfügung, die Euch während des Feldzuges unterstützen.

Der auffälligste Unterschied zu *Front Mission 2* stellt wohl die Bedienung Eurer Einheit dar. Diese wird nicht Zug um Zug per Hand gesteuert, sondern gehorcht einigen wenigen Grundbefehlen, die Ihr vor jeder Mission erteilt. Der Rest funktioniert mehr oder weniger automatisch. Wenn Ihr im Kampfmodus seid, dürft Ihr Eurer Truppe mitteilen, ob sie sich offensiv bzw. defensiv verhalten, oder das Feuer konzentriert bzw. auf mehrere Gegner verteilen sollen. Für actionsüchtige Strategen ist *Front Mission Alternative* wohl eher nicht geeignet.

Da wie beim Schwesterprodukt weder eine amerikanische noch eine europäische Version geplant ist, dürfen Neugierige Square-Fans den Kauf des Spieles in Erwägung ziehen. Dabei muß bedacht werden, daß die Missionsbesprechungen naturgemäß ebenfalls in Japanisch abgehalten werden. Lediglich bei den Menü-Pop-Ups könnt Ihr im Optionsmodus die englische Sprache auswählen.

tet

INFO

System:	PlayStation
Spieletyp:	Strategie
Datenträger:	CD
Hersteller:	Square
Testversion:	Archiv
Spieler:	1
Speicheroption:	1 Block
Features:	Mausunterstützung
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 120 Mark
Empfohlene Altersfreigabe:	ab 16
Sprachkenntnisse:	



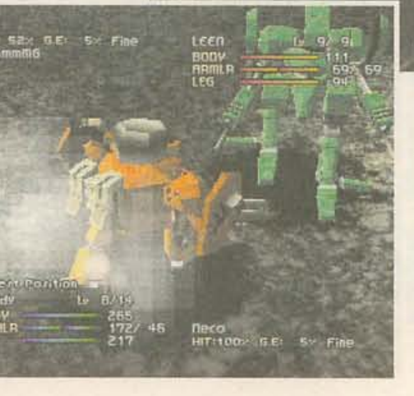
Front Mission 2







Das schönste an Front Mission 2: Einkaufen und Bauteile austauschen.



Ein versteckter Super-Wanzer made in Germany.

Rundenbasierte Strategiespiele, in denen man Mech-Roboter befehligt, gibt es nur selten auf Konsolen. Square war einer der ersten Hersteller, die auf dem Super Nintendo dieses Genre etablierten.

Front Mission 2 basiert auf dem Erfolgstitel von vor ca. vier Jahren, wobei das Spielprinzip strikt beibehalten wurde. Die auffälligste Neuerung ist der Kampfbildschirm, der sich während des Schlagabtausches als getexturte Polygongrafiksequenz präsentiert. Dabei wird jedes Equipment, sei es ein Metallknüppel oder ein Backpack, getreu nach dem tatsächlich ausgerüsteten Gegenstand wiedergegeben. Auch nach 20 Spielstunden wird dieser optische Schnickschnack nie langweilig, da Ihr in Echtzeit mitverfolgen könnt, ob der Angriff, den Ihr auf der Stage-Map befehligt habt, auch wirklich Erfolg hatte oder nicht. Die stets veränderte Kameraperspektive sorgt zudem dafür, daß eine neue Folge von Sequenzen dargeboten wird.

Für Sammlernaturen ist die Einkaufstour ein reiner Genuß. In den Geschäften dürft Ihr die Wahl aus mehr als 70 Mechs (genannt "Wanzer") und knapp 200 Waffen treffen - jedes als Einzelstück beliebig kombinierbar, solange das maximale Ladegewicht nicht überschritten wird. Auch zahlreiche Sonder-Items, die nicht in den Shops zu finden sind, lassen das Sammlerherz höher schlagen.

In insgesamt 31 Stages werdet Ihr vor strategisch schwere bis beinahe unlösbare Aufgaben gestellt. Erfahrungspunkte können - anders als beim Vorgänger - nur innerhalb dieser Missionen gesammelt werden. Nicht einmal in den Kampfarenen, die gelegentlich besucht werden können, um den Kontostand und das Item-Inventar aufzufüllen, dürft Ihr Euch auf die begehrten Level-Ups freuen. Über versteckte Zugangcodes für das virtuelle Internet kommt man ab und zu an übermächtige Mech-Roboter heran, die die Sache erträglich machen.

Front Mission 2 ist zweifelsohne ein Spiel für strategisch versierte Freaks. Die vielen japanischen Textpassagen erschweren kaum das Fortkommen und dienen lediglich dazu, die Handlung aufzulockern. Natürlich spricht nichts dagegen, etwas Japanisch-Kenntnisse mitzubringen, um wenigstens zu begreifen, um was es hier geht. Doch da weder in den USA noch in Europa ein Release geplant ist, könnt Ihr bei Front Mission 2 bedenkenlos zugreifen. *tet*

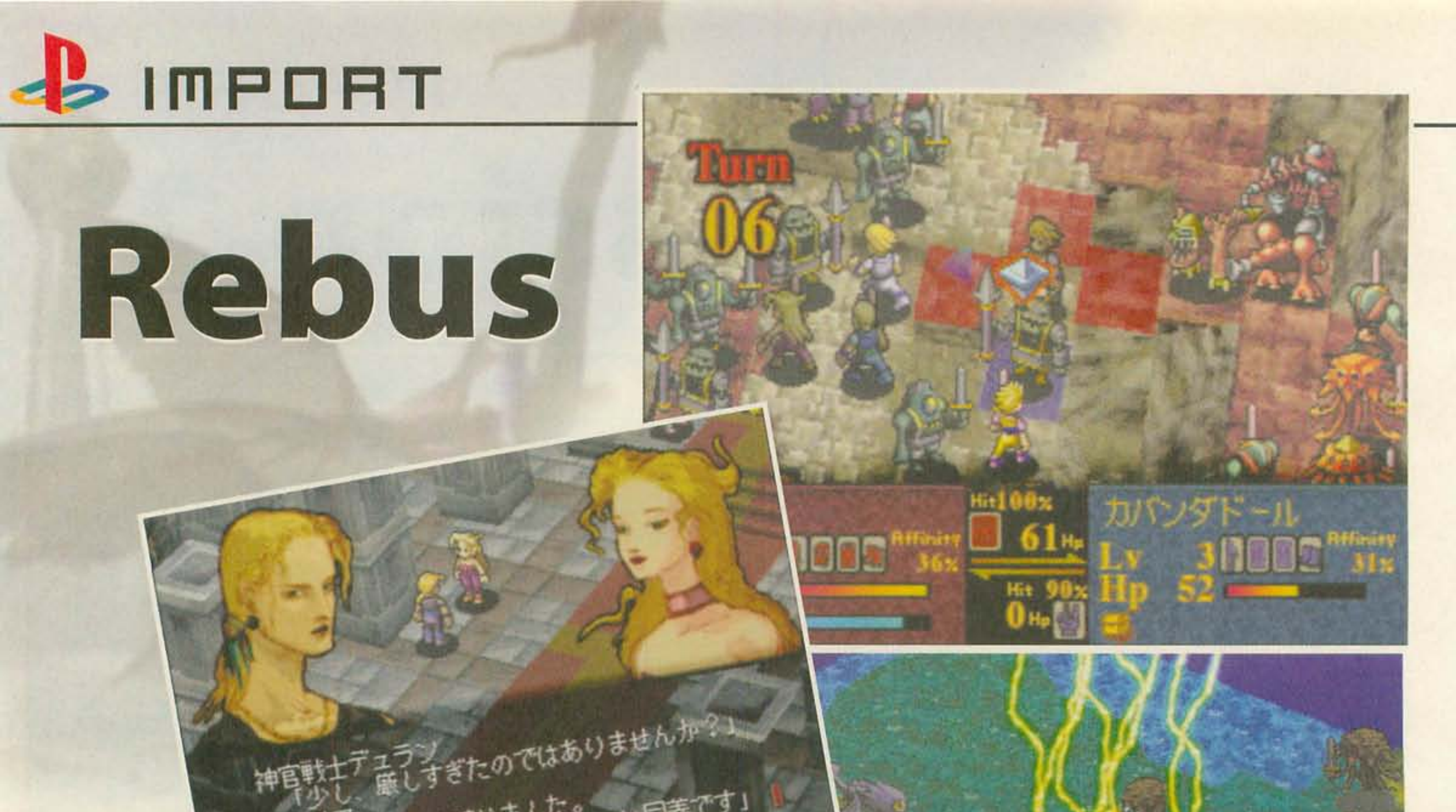
INFO

System:	**PlayStation**
Spieletyp:	**Strategie**
Datenträger:	**CD**
Hersteller:	**Square**
Testversion:	**Archiv**
Spieler:	**1**
Speicheroption:	**2 Blöcke**
Features:	**VS-Spiel über Memory-Karte**
Schwierigkeitsgrad:	**8**
Preis:	**ca. 120 Mark**
Empfohlene Altersfreigabe:	**frei**
Sprachkenntnisse:	





Rebus



Zaubersprüche verbrauchen statt Mana Kartias. Ohne dieses Karten-System läuft nichts.

In der Arena könnt Ihr Euch die benötigten Items und Kartias verdienen.

Waffen werden ebenfalls aus Kartias produziert.

Wer kennt noch das alte *Ogre Battle* von Quest fürs Super Nintendo? Viele Jahre galt und gilt auch heute noch dieses rundenbasierte Fantasy-Strategiespiel als Referenzprodukt für genreverwandte Titel. Beim Nachfolgetitel *Tactics Ogre* wurde das Spieldesign rundum erneuert. Er bildete die Grundlage für ein neues Genre, das in Japan heute als "Strategie-RPG" bezeichnet wird. *Final Fantasy Tactics* von Square gehört ebenfalls zu dieser Gruppe. Das Spielsystem stützt sich dabei auf zwei Hauptkomponenten, die sich im Verlauf stets abwechseln – nämlich die Story und den rundenbasierten Kampf. Der Schlagabtausch wird innerhalb einer nach außen hin abgegrenzten Stage getätigt. Geologische Merkmale wie Terrain-Beschaffenheit (Wasser, Gras, Fels usw.) oder Höhenunterschiede (Hügel, Berge usw.) spielen bei strategischen Entscheidungen eine wichtige Rolle.

Der jüngste Vertreter dieser Spielart stammt von dem in Japan durch die *Devil Summoner*-Serie bekannten Hersteller Atlus und heißt *Rebus*. Hier ist das Spiel ebenfalls in eine Fantasy-Story eingebettet. Nachdem Ihr Euch für einen der beiden verfügbaren Charaktere entschieden habt, bekämpft Ihr als Mitglied einer mittelalterlichen Polizeieinheit Räuberbanden und wildgewordene Monsterhorden. Eine Besonderheit am Kampfsystem stellt zweifelsohne das Zaubersystem dar. Dies wird durch sog. "Kartias" ausgelöst, ein umfangreiches Kartensystem, wodurch Magie, Waffen, Rüstungen und freundliche Monster erzeugt werden können. Das bedeutet, daß Ihr z.B. vom Gegner niedergeknüppelte freundliche Golems beliebig oft ersetzen könnt, solange der Vorrat an Karten anhält. Aber dasselbe gilt natürlich auch für Eure Feinde. Die einzige Möglichkeit, dem Einhalt zu gebieten, ist, die menschlichen Gegner als allererstes unschädlich zu machen. Übrigens existieren in Rebus keine Geschäfte. Benötigtes Material müßt Ihr Euch im Arena-Modus selbst verdienen.

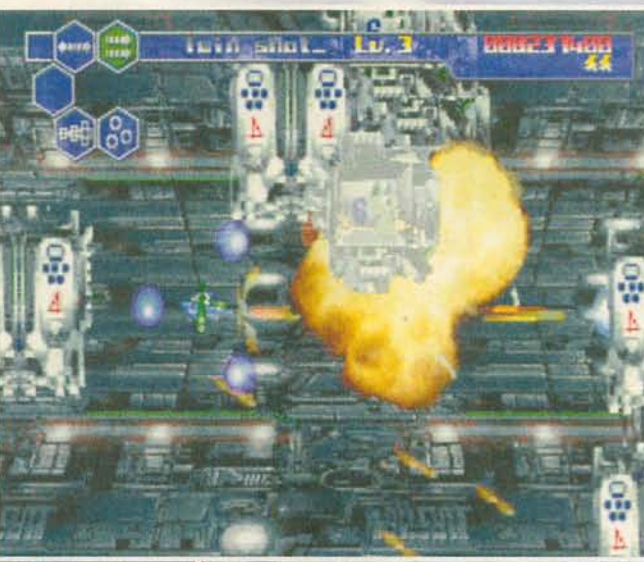
Eine weitere Besonderheit dieses Spieles stellt die Charakter-Grafik dar, die von dem durch die *Final Fantasy*-Serie bekannt gewordenen Zeichner Y. Amano kreiert wurde. Alte Square-Fans werden viel Freude an den mehr als 100 Charakter-Zeichnungen im Spiel haben. *tet*

INFO

System:	PlayStation
Spieletyp:	Strategiespiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Atlus
Testversion:	Archiv
Spieler:	1
Speicheroption:	2 Blöcke
Features:	---
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis:	ca. 130 Mark
Empfohlene Altersfreigabe:	ab 12
Sprachkenntnisse:	

Thunderforce V: Perfect System





Auch die PlayStation-Version von TF V ist ein Ballerspiel der Superlative.





In jedem Level kracht es an allen Ecken und Enden. Die Endbosse sind dabei ein wahrer Augenschmaus.

Auch in der PlayStation-Welt lassen sich die extraterrstische Bösewichte nicht von Winz-Raumschiffen beeindrucken. Nach der exzellenten Saturn-Fortsetzung hat Tecno Soft den mit einem VG-Classic-ausgezeichneten Horizontalscroller auf die Sony-Konsole transferiert. Als Entschädigung für die etwas längere Wartezeit wird der PSX-Import-Käufer mit einer exklusiven Render-Gallerie belohnt. Die insgesamt sieben Stages sind recht umfangreich und jeweils mit anderen Tentakel-Monstern, biomechanischen Kreaturen und 3D-Grafikspielereien gespickt. Zahlreiche Raumschiff-Geschwader, die im verdeckten Formationsflug aus dem Hintergrund angreifen, oder bodengestützte Abwehranlagen machen Euch im fünften Teil das Leben schwer. Neben den handelsüblichen Schnellfeuer-Lasern stehen dem Weltraumexperten wuchtige Plasma-Schüsse, Hitze-Raketen sowie eine Superwaffe als aufsammelbare Extras zur Verfügung. Andere Goodies bringen die Schildenergie wieder auf Vordermann oder verdoppeln die Durchschlagskraft der Schüsse. Insgesamt stehen fünf ausbaufähige Waffensysteme zur Verfügung. Je mehr Power-Up-Kapseln Ihr pro Typ einsammelt, desto stärker wird Euer Dreistufen-Verteidigungssystem. Außerdem ist es jederzeit möglich, die eigene Fluggeschwindigkeit zu ändern. Glücklicherweise kommt Ihr nicht gleich beim ersten Treffer in den Sternenhimmel, denn praktische Rotierdrohnen bewahren Euch vor frühzeitigen Verlusten. Auch technisch ist Thunderforce exquisit, die Steuerung ist präzise und auch in hektischen Situationen leicht beherrschbar. Die Unterschiede zur Saturn-Version halten sich jedoch in Grenzen. Auf der PlayStation gibt es dank besserer Technik natürlich astreine Transparenz-Effekte und einen viel schöneren Explosionszauber zu bewundern. Netterweise wurde der extrem harte Schwierigkeitsgrad einen Tick gedrosselt, was aber nicht heißen soll, daß ein geübter Spieler die CD in nullkomma-nichts durch hat. Thunderforce V: Perfect System ist schlichtweg hyper-spannend, bietet grandiose 3D-Grafik, aufpeitschende Musik, viele knackige Minigegner und spektakuläre Endmonster. Bei diesen Aussichten kann man eigentlich nur noch wünschen: "fette Laser und dicke Beute". Ob das Spiel jemals als offizielle PAL-Version in Europa erscheinen wird, stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest. Für Nordamerika hat der einstige Saturn-Supporter "Working Designs" die Publishing-Rechte erworben. *ws*

INFO

System:	PlayStation
Spieletyp:	3D-Ballerspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Tecno Soft
Testversion:	Dynatex, Dortmund
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	
Schwierigkeitsgrad:	7
Preis:	ca. 130 Mark
Empfohlene Altersfreigabe:	ab 12
Sprachkenntnisse:	

Pocket Fighters



Die unteren Mini-Leisten geben Euch hilfreiche Move-Tips.

In Pocket Fighters erwarten Euch prügelnde Bälger mit bekannten Capcom-Gesichtern.

Mit auf der CD ein Demo von Rival School.

Da staunt der Szene-Kenner: Das neueste Capcom-Resultat ist, wie nicht anders zu erwarten, ein weiteres 2D-Beat'em-Up, in dem sich aber zur Abwechslung nicht ausgewachsene Martial-Arts-Spezialisten, sondern halbwüchsige Kleinkinder vertrimmen. Im Auswahlscreen findet Ihr zehn Spielfiguren aus den bekannten Capcom-Beat'em-Up's *Street Fighter* und *Dark Stalker* wieder. Eben mit dem feinen Unterschied, daß die Akteure in ungewohnter Knirps-Gestalt zum Kampf antreten. Im Gegenzug hat man den Dreikäsehochs durchschlagendere Waffen-Moves spendiert, damit es während der Gefechte auch ordentlich kracht. Mit Maschinengewehren, Spitzhacken oder anderen Mordwerkzeugen verschafft man sich kurzzeitig mehr Luft bei hartnäckigen Angreifern. Wie gewöhnlich kommen alle vier Knöpfe des Joypads zum Einsatz. Über 50 Special-Moves beherrscht jeder der Mini-Schläger, die mit entsprechendem Geschick zu anwachsenden Combo- und Counter-Attacken kombinierbar sind. Im Zusammenspiel mit der Super Move-Leiste lassen sich zusätzlich noch allerlei erquickliche Knall- und Schepper-Kampfmanöver ausführen. Selbstverständlich wurden neben dem Arcade-Mode weder ein Zwei-Spieler-Modus, noch diverse Zusatz-Spieloptionen nicht vergessen. Wählt Ihr z.B. den "Running Battle"-Mode wandert Euer Liliputaner-Fighter nach jedem Sieg scrollenderweise ins nächste Fighting-Szenario. Mit einem speziellen Editor könnt Ihr Euren eigenen Wunsch-Charakter erstellen, der sich dann interaktiv mit einem Herausforderer nach dem anderen anlegt. Ebenfalls viele Kampfarenen wurden konzeptionell aus den Erwachsenen-Vorbildern übernommen und auf kindlichen Niedlich-Stil getrimmt. Taugt's was? Japanische Videospieler mögen einen völlig anderen Humor haben und sind deshalb von Persiflagen wie Pocket Fighters hellauf begeistert. Geschmäcker sind bekanntlich verschieden, und wer's mag, bekommt mit dem Zwergen-Beat'em-Up ein hervorragendes Prügelspiel geliefert. Die professionell präsentierte Aufmachung, zahlreiche Gags und perfekt dargestellte Pixel-Grafik geben keinen Anlaß zur Kritik. Spontanen Beifall gibt's fürs die superwitzige Aufbereitung. Der ernsthafte Prügelspieler ist bei seriöseren Genrevertretern wie z.B. *Tekken 3* sicherlich besser aufgehoben. *Pocket Fighters* ist ein netter Klopper-Spaß, der Dank spielerischer SF-Perfektion zur Höchstform aufläuft. Als nette Dreingabe packte Capcom noch ein spielbares Kurz-Demo ihres neuen 3D-Fighters *Rival School* mit auf die CD. *ws*

INFO

System: PlayStation
Spieletyp: 2D-Beat'em-Up
Datenträger: CD
Hersteller: Capcom
Testversion: Dynatex, Dortmund
Spieler: 1-2
Speicheroption: Memory Card 1 Block
Features: *
Schwierigkeitsgrad: 3-6
Preis: ca. 130 Mark
Empfohlene Altersfreigabe: ab 12
Sprachkenntnisse:



Namco Anthology Vol.1



MSX-Oldies: Star Luster und rechts Wrestle Ball.



INFO

System:	PlayStation
Spieletyp:	Spiele-Sammlung
Datenträger:	CD
Hersteller:	Namco
Testversion:	Dynatex, Dortmund
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	-
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 130 Mark
Empfohlene Altersfreigabe:	frei
Sprachkenntnisse:	

Fünf Museums-Ausgaben haben es zur Freude aller Videospielgrufties bereits nach Deutschland geschafft. Leider hat uns Sony die abschließende Encore-Edition mit einigen Kult-Leckerbissen wie *Rolling Thunder* und *Dragon Saber* nicht mehr gegönnt. In Japan hingegen läuft die Oldie-Welle nach wie vor auf Hochtouren. Hinter der *Namco Anthology*-Serie verbirgt sich diesmal kein einziger Arcade-Hit der ersten Stunde, vielmehr kommen hier alle MSX-Archäologen auf ihre Kosten.

Bei dem Begriff MSX handelt es sich um ein Heimcomputer-System, das sich Mitte der achtziger Jahre in Japan an großer Popularität erfreute. Der Pac-Man-Erfinder hat tief in seinem Fundus gebuddelt, um einige seiner legendären MSX-Hits für die PlayStation zu emulieren. Mit der Anthology-Serie präsentiert Namco eine Historiensammlung, die westliche Spieler vielleicht nicht so ganz entzücken wird, wie z.B. die Museums-Ausgaben. Die Spiele im Einzelnen: Im Geschicklichkeitsspiel *Babel* besteht Eure Aufgabe darin, einen Wanders-Burschen mit Tetris-ähnlichen Bausteinen sicher zum Ausgang zu führen. Auf den ersten Blick hat *Wrestle Ball* nicht viel mit dem Catcher-Sport zu tun. In Wirklichkeit handelt es sich hier um einen Speedball-Verschnitt, mit allen Tricks und Schikanen. Der Weltraum-Shooter *Star Luster* verfrachtet Euch in einen Raumschiff-Cockpit, von dem aus Ihr den gegnerischen Alien-Raumern das Fürchten lehrt. Hinter dem japanischen Titel *Haou no Tairika* steckt ein Rollenspiel-Abenteuer, in dem Ihr Euch mit unzähligen Kanji-Zeichen durch wilde Fernost-Szenarien kämpfen müßt. Neben den Original-Versionen befindet sich noch jeweils eine grafisch verbesserte Variante mit auf der CD.

ws



Dracula X





Ein Mittelboss baut sich vor uns auf: Jetzt gibts ordentlich Hiebe!



Drei Vampirjäger stehen zur Auswahl.



Wenn blutrünstige Monster und zähnefletschende Schattenkreaturen das Land überschwemmen, kann nur einer dahinterstecken: Höllenfürst Graf Dracula treibt wieder mal sein Unwesen. Fast ein halbes Jahr mußte in Transsylvanien verstreichen, bis sich Konami endlich dazu durchringen konnte, seine Legionen des Bösen über den Saturn schweifen zu lassen. Ihr tretet gleich von Beginn an in die Fußstapfen der drei Vampirjäger Alucard, Richter oder Maria. Ansonsten blieben Spielinhalt und Story unverändert: Als gutaussehender Held macht Ihr Euch mit einer Peitsche bewaffnet auf die Suche nach der Wurzel alles Bösen. Vor dem angestrebten Happy-End warten garstige Unterwelt-Kreaturen auf Euch, die in mehreren Stationen verteilt sind. Die Reise führt Euch durch verwinkelte Schloßgefilde bis hin zu unterirdischen Wasserkerkern. Neben angriffslustigen Dracula-Mutationen und flinken Obermotzen findet man unterwegs verschiedene Extra-Spender, die mit einem gezielten Peitschenschlag ihren Inhalt preiszugeben. Meist sind kleine und große Herzchen (Energie für Magiewaffen) oder gar ein Goldstück die lohnende Beute.

Um in den Shops überlebenswichtige Ausrüstung zu kaufen, benötigt Ihr Kapital. Das nötige Einkaufsgeld gibt's durchs Umhauen von Monstern, die sich zu Hauf in jedem Screen tummeln. Gleichzeitig werden damit auch die Charakterwerte in den Kategorien Magie, Kraft und Kampferfahrung erhöht. In *Dracula X* wird allerdings nicht durchgehend gescrollt, sondern nach einem Bereichswechsel wird ein neuer Abschnitt nachgeladen. Wird Euer Held trotz aller Vorsichtsmaßnahmen getroffen, verliert er ein Häppchen Energie. Passiert dies zu oft, ist das einzige Leben futsch. Wenn's mal allzu brenzlig wird, empfiehlt sich der Einsatz einer Superwaffe, die im Grunde nichts anderes ist als eine alles vernichtende Smartbomb. Seit dem ersten Castelvania-Abenteuer auf dem NES war ich ein Fan der Serie. Um so mehr erhoffte man sich von der Saturn-Fortsetzung, die meines Erachtens noch mehr hätte bieten können als das PlayStation-Pendant. Die Entwickler haben sich leider nicht großartig ins Zeug gelegt, um den ersten Sony-Streich zu übertreffen. Riesige Level und detaillierte 2D-Grafiken sorgen für solides Spielvergnügen. Laufen, Springen, Schlagen und Blocken sind dank der geschickten Joypad-Belegung kein Problem. Mehrere Punkte störten mich aber ein wenig: Zum einen hat Konami es versäumt, die Ladzeiten zu optimieren – dauert jetzt sogar noch länger als auf der PlayStation – und außerdem wichen die Transparenz-Effekte dem Sat-üblichen Punktraster. Ansonsten ist auch die Saturn-Version ein phänomenales Action/Rollenspiel-Adventure geworden, das in keiner SAT-only-Sammlung fehlen sollte.

ws

INFO

System:	Saturn
Spieletyp:	Rollenspiel/Action-Adventure
Datenträger:	CD
Hersteller:	Konami
Testversion:	Dynatex, Dortmund
Spieler:	1
Speicheroption:	Internes RAM 30 Blocks
Features:	–
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 110 Mark
Empfohlene Altersfreigabe:	frei
Sprachkenntnisse:	







World Cup '98 - France

Während Ihr gerade diese Zeilen lest, steht der Weltmeister (Frankreich) bereits unverrückbar fest. Da es die deutsche Mannschaft leider wieder mal nicht geschafft hat, tröstet vielleicht das leicht verspätete Saturn *World Cup '98 – France* darüber hinweg. In einer 98er-Edition als offizielles Lizenzspiel zur Weltmeisterschaft sucht den Fußball-Fan eine abgewandelte Version von *Worldwide Soccer '98* heim. Diesmal könnt Ihr das Gekicke aus drei Zoom-Perspektiven betrachten, wobei die gleiche Anzahl an zusätzlichen Kamerawinkeln zur Verfügung stehen. Neben der kompletten Qualifikation "Road to France" dürft Ihr natürlich auch eine authentische WM nachspielen. Netterweise sind dabei alle Gruppen mit den real qualifizierten National-Teams bereits besetzt, wie wir es vor gut sieben Wochen hautnah miterleben durften. Auch Freundschaftsspiele mit beliebigen Paarungen sind möglich. Leider sind die liebgewonnenen WM-Stars nicht mit ihren echten Namen vertreten; dafür gibt's wiederum originalgetreue Stadien und perfekt angepaßte FIFA-Regeln. Natürlich wurden die Stärken und Schwächen jeder Mannschaft integriert: In den Reihen von Fußballzwergen wie z.B. Tunesien werdet Ihr auf jeden Fall lahmere und schlechtere Spieler vorfinden als bei Brasilien oder Argentinien. Vor jedem Match könnt Ihr wie üblich die Formation und Aufstellung ändern. Beim Turnier läßt sich jederzeit ein Menü aufrufen, um Auswechslungen vorzunehmen oder die Taktik zu ändern. Alle Menüs und Begleitkommentare sind in japanischer Sprache gehalten. Zwei Buttons dienen beim Angriff zum Passen oder Schießen, in der Defensive darf gegrätscht oder geköpft werden. Die Spielbarkeit wurde kaum merklich verbessert, das mißratene *FIFA Soccer: Die WM-Qualifikation* schlägt das Spiel aber allemal. Mit der einfachen aber pfiffigen Steuerung ist schneller Kickerspaß garantiert. Amüsante Hattrick-Späßchen wie Doppelpässe mit anschließender Flanke und Fallrückzieher führen zu höchst unterhaltsamen Treffern. Der Schiedsrichter pfeift (wie bei der echten WM geschehen) recht kleinlich und gibt im Strafraum leicht mal einen Elfer. Im direkten Vergleich gefällt der Vorgänger spielerisch etwas besser. Auch wenn die Optik gegenüber der mächtigen EA-Konkurrenz etwas mickrig aussieht, dürfen sich Fußballfans auf einen motivierenden Vertreter freuen. Ob der offizielle WM-Bonus den neuerlichen Kauf rechtfertigt, muß jeder Fan für sich selbst entscheiden. *ws*



Wie wäre es mit einem Freistoßtor?

Natürlich gibt es auch eine Replay-Funktion.

Spannung garantiert! Das gefürchtete Elfmeter-Schießen kam auch bei dieser Weltmeisterschaft nicht zu kurz.



So viele Tore gab es bei der deutschen Mannschaft leider nicht zu sehen.

INFO

System:	Saturn
Spieletyp:	Fußball-Simulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Sega
Testversion:	Dynatex, Dortmund
Spieler:	1-2 (-4 mit Adapter)
Speicheroption:	internes RAM
Features:	Analog Pad-Support
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 120 Mark
Empfohlene Altersfreigabe:	frei
Sprachkenntnisse:	

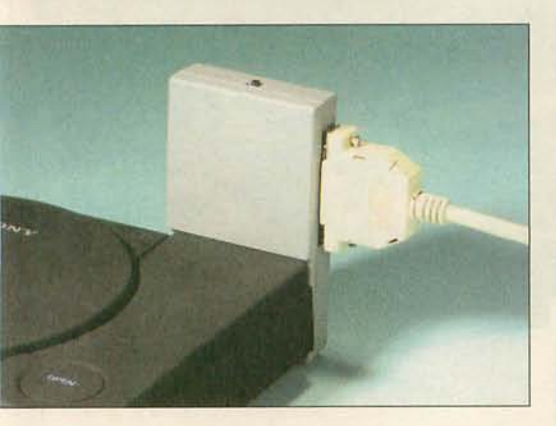


Schummelmodule

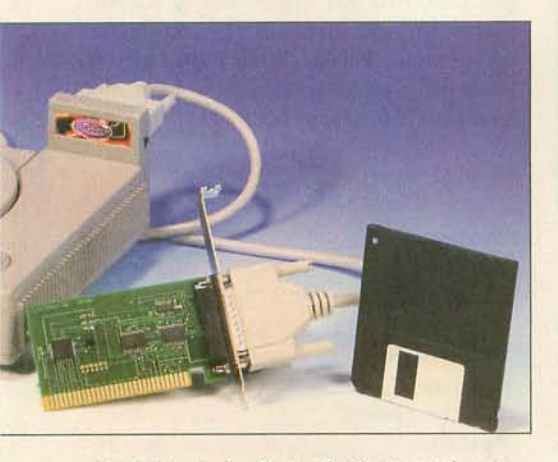
Cheats & Mogeleien

Wer hing nicht schon einmal gefrustet vor einem Endgegner und kam einfach nicht weiter? Hier helfen kleine Zusatzmodule, die für jede Konsole zu haben sind. Aber welche sind das, und wie setzt man sie ein?

Mitgedacht: Ein nettes Detail am Xploder ist die Halterung für die kleine Blende, die den Anschluß an der PlayStation normalerweise verdeckt.



So wird der Xploder an die PlayStation angeschlossen. Das Kabel führt zu einem PC, muß aber nicht benutzt werden.



Das Action Replay für die PlayStation wird – wie der PS-GameBuster – über eine spezielle Karte am PC angeschlossen.



Neue Codes werden einfach mit Namen und Hexadezimal-Folge eingegeben.

Besonders vielfältig ist die Auswahl nicht gerade, dafür aber um so übersichtlicher. Altmeister des Marktes ist das bekannte "Action Replay", das inzwischen jedoch überholt wurde. Etwas neuer ist der "Gamebuster", dessen Codes über Internet und Fachzeitschriften immer weitere Verbreitung finden. Das neueste Mitglied der Familie ist der "Xploder", der die Cheats der Vorgänger mitbenutzen kann und dabei noch weitere Möglichkeiten eröffnet.

Wie funktionieren diese Geräte? An sich ganz einfach, wenn man die Funktion der Spielkonsolen versteht. Diese sind an sich nichts anderes als spezialisierte Computersysteme und arbeiten auch dementsprechend mit Speicherbereichen, Bits, Bytes, Prozessoren und ähnlichem. Ein laufendes Spiel legt alle Werte im Speicher der Konsole ab, um immer wieder darauf zugreifen zu können. Ein Schummelmodul überwacht einfach den Speicher einer Konsole und kann dadurch in das Spiel eingreifen.

Nehmen wir an, das Spiel legt in Speicherzelle X die Anzahl der verbleibenden Leben ab. Ihr gebt einen passenden Code in das Schummelmodul ein, der für unendliche Leben sorgen soll. Daraufhin schreibt das Modul einfach immer wieder einen bestimmten Wert in Zelle X, wodurch Euch die Leben nicht mehr ausgehen. Das ganze läuft so lange, bis Ihr den Cheat abschaltet. Genau so verfahrt Ihr auch mit Energie, Schilden, Munition und allen anderen variablen Elementen in einem Spiel – theoretisch könnt Ihr sogar das Spiel selbst umprogrammieren, indem Ihr z.B. den Gegnern neue Werte aufzwingt.

Grundlegende Hexerei

Wer die Cheats nicht nur einsetzen, sondern auch verstehen (und sich selbst welche machen) will, muß über ein wenig Fachwissen verfügen. Zum einen sind da die hexadezimalen Zahlen,



Die Menüs der Cheat-Module ähneln sich sehr. Hier seht Ihr das Action Replay für Saturn in Aktion.

die die Grundlage der Codes bilden. Der Computer rechnet nicht mit den herkömmlichen Dezimalzahlen, sondern nur mit einzelnen Bits. Ein Bit ist die kleinste Informationseinheit – ja oder nein, an oder aus, Null oder Eins. Aus acht Bits formt die Informatik ein Byte. Durch clevere Mathematik kann ein Byte 256 verschiedene Zahlen darstellen.

Hex-Zahlen stammen noch aus der "Steinzeit" der Computertechnik, als Bildschirme und Tastaturen noch nicht gebräuchlich waren. Mit einer hexadezimalen Ziffer kann man immerhin 4

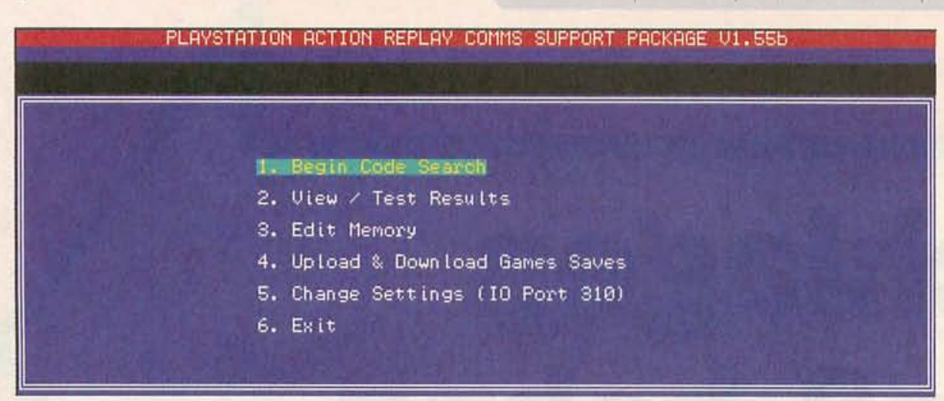


Bits darstellen, weshalb für ein Byte zwei Hex-Ziffern nötig sind. In der Tabelle seht Ihr die Werte der Ziffern:

Vier Bits formen dabei ein Halbbyte oder "Nibble". Wie ihr seht, können die Zahlen von Null bis 255 mit einem Byte dargestellt werden, also acht Bits. Eine 32-Bit-Konsole wie die PlayStation greift auf vier Bytes gleichzeitig zu und zählt daher in einem Aufwasch von Null bis weit über vier Milliarden.

Die Hex-Zahlen dienen auch als sogenannte "Adressen". Jede Zelle im Speicher eines Computers (oder einer Spielkonsole) hat eine eigene Adresse, unter der sie zu finden ist. Wozu wir Euch das alles erzählen? Weil die Cheatcodes nichts anderes sind als hexadezimale Zahlen (Adresse und Wert). Wenn Ihr die eingebauten Funktionen eines Schummelmoduls

Dezimal	Bits	Hexadezimal	Dezimal	Bits	Hexadezimal
0	0000	0	16	0001 0000	10
1	0001	1	17	0001 0001	11
2	0010	2	18	0001 0010	12
3	0011	3	19	0001 0011	13
4	0100	4	20	0001 0100	14
5	0101	5	30	0001 1110	1E
6	0110	6	40	0010 1000	28
7	0111	7	50	0011 0010	32
8	1000	8	100	0110 0100	64
9	1001	9	150	1001 0110	96
10	1010	A	200	1100 1000	C8
11	1011	B	250	1111 1010	FA
12	1100	C	254	1111 1110	FE
13	1101	D	255	1111 1111	FF
14	1110	E	256	0001 0000 0000	100
15	1111	F			



Die Cheat-Programme laufen meist nur unter DOS und sind etwas gewöhnungsbedürftig.

verwendet, um eigene Codes zu finden, bekommt Ihr Hexcodes geliefert – und Ihr wollt ja schließlich wissen, was Ihr verändert.

Mogel-Mogule

Um eigene Cheats zu finden, muß die Konsole über das Mogel-Modul an einen PC angeschlossen werden. Dann braucht Ihr noch zusätzliche Programme, die die Verbindung zwischen den Geräten und die Cheatsuche ermöglichen. Diese bekommt Ihr meist auf den Internetseiten der Hersteller.

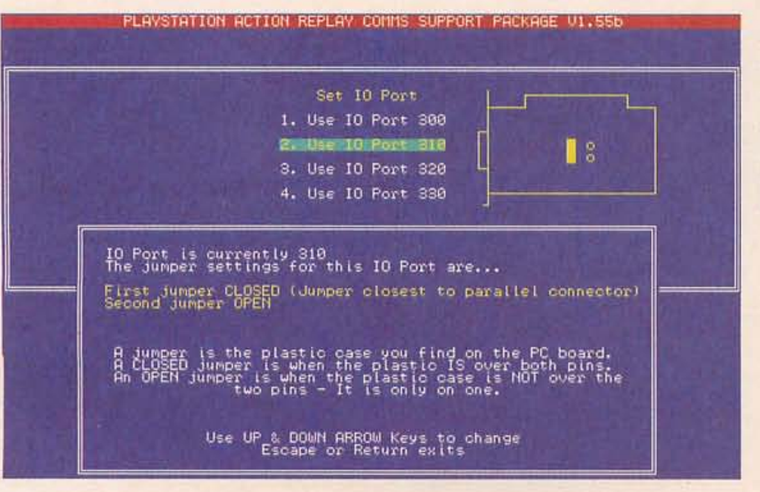
Sobald alles verkabelt und installiert ist, geht's ans Eingemachte. Das Spiel wird geladen und mit der PC-Software erst einmal ein Abbild davon hergestellt. Danach spielt Ihr, bis sich der Wert ändert, den Ihr bearbeiten wollt (Verlust eines Lebens, Munition wird verbraucht etc). Erneut kommt der PC zum Einsatz und vergleicht den aktuellen Speicherinhalt mit dem vorher aufgenommenen. Alle Unterschiede werden in einer Tabelle festgehalten – das sind die möglichen Kandidaten für einen Cheat. Diesen Vorgang wiederholt Ihr einige Male, bis die Anzahl der Fundstellen auf ein erträgliches Maß geschrumpft ist. Sollte Euch dieser Vorgang im ersten Moment kompliziert erscheinen, hier ein praktisches Beispiel: Um für Diablo einen Cheat zu finden, der die Lebens- und Magie-Energie immer auf Maximum hält, waren im Test grade mal fünf Minuten nötig.

Habt Ihr die Kandidaten dann auf eine Handvoll begrenzt, müßt Ihr noch ausprobieren, welcher Code der tatsächlich richtige ist. Solltet Ihr im Spiel zweimal sterben und bei der Suche ein Ergebnis erhalten wie

```
8E1B 00A0 0003 - 8E1B 00A0 0002 -
8E1B 00A0 0001
8E6F 16C3 BB7F - 8E6F 16C3 BB42 -
8E6F 16C3 3F83
```

dann ist mit großer Wahrscheinlichkeit der erste Code für unendliche Leben einzusetzen – der Inhalt der Speicherzelle mit der Adresse "8E1B 00A0" zählt von Drei auf Eins herunter. Ganz genau so stimmt es natürlich nicht, da die Cheat-Module oft eigene Befehle bieten, mit denen zum Teil ganze Serien von Mogeleien aktiviert werden. Näheres dazu findet Ihr im Handbuch der jeweiligen Software.

Das einzige System, dessen Nutzer bislang noch nicht in den Genuß eigener Codes kommen, ist das Nintendo 64. Der "GameBuster 64" hat zwar eine Menge freien Speichers für neue Codes, allerdings könnt Ihr ihn nicht an einen PC anschließen, um auf Schummelsuche zu gehen. Hier müßt Ihr leider auch wieder auf die Internetseiten der Hersteller zugreifen – oder Ihr wühlt Euch durch den dicken Tips-Teil der Video Games, um die von Onkel Dirk vorgestellten Codes einzugeben. *af*



Ältere Module erfordern zur Codesuche noch eine eigene Steckkarte im PC. Wahrlich nichts für Anfänger.

Vernetzt Cheaten

Selbermachen ist gut und schön, aber dazu sind schließlich ein PC und einige Arbeit nötig. Wer einen PC hat, aber keinen Bock auf die komplizierte Code-Suche, saugt sich seine Cheats einfach aus dem Internet. Die folgenden Adressen sind dabei besonders empfehlenswert:

http://www.dataflash.com/
http://private.freepage.de/redel/psxgb.html
http://www.GameShark.com/



International Superstar Soccer 64
32 Nationalteams, gerenderte Polygon-Grafik, fantastische Spielbarkeit, umfangreiche Strategie- und Taktikoptionen, sowie deutscher Live-Kommentar.



Automobil Lamborghini
Setzen Sie sich in einen der edelsten italienischen Sportwagen und fahren Sie mit 250 km/h über die Straße. Nehmen Sie Platz in einem Lamborghini Diabolo SE und genießen Sie Racing-Spaß pur durch eine fantastische Grafik-Engine, die komfortable Steuerung und die Vielzahl an Optionen und Spielmodi.



NBA Pro '98
Die Fortsetzung des populären NBA in the Zone 2 - mit allen Teams und Spielern der NBA, noch höherer Realismus, verfeinerte Grafik mit individuellen Spieler-Moves, neuer Turniermodus, Multiplayermodus für bis zu acht Spielern gleichzeitig.



Aerofighters Assault
Eine 3D-Kampfsimulation, die auf dem N64 ihresgleichen sucht. Sie schlüpfen in die Rolle eines Piloten der UN im Kampf gegen eine Verbrecher-Organisation, die die Weltherrschaft anstrebt. Volle Ausnutzung des N64-Analog-Controllers und Unterstützung des Nintendo Rumble Pak.



AeroGauge
AeroGauge ist das schnellste Rennspiel für das Nintendo 64 überhaupt! Es bietet dem Spieler eine Vielzahl an atemberaubenden Kursen und rasanten Raumgleitern. Diese dürfen dank völliger Bewegungsfreiheit vertikal und horizontal manövriert werden.



Im Zuge unseres kleinen Schummelmodul-Specials, das wiederum im Zeichen der Markteinführung des genialen, neuen XPloder-Cheat-Moduls steht, drucken wir ab sofort auch wieder sogenannte "Action-Replay-Codes" ab. Anhand der Umfrage in diesem Heft versuchen wir ohnehin, Eure Wünsche bezüglich einer noch perfekteren VG herauszufinden. Bitte teilt uns aber auch unabhängig von der Umfrage mit, was Ihr von solchen Codes haltet, ob Ihr auf diese Art überhaupt cheaten wollt, bzw. ob Ihr solche Schummelhilfen selbst besitzt oder demnächst kaufen wollt. Wir zählen auf Euch!





In dieser Rubrik melden sich unsere Experten zu Wort, um Euch auf rechten, mitunter jedoch ziemlich verschlungenen Pfaden durch die neuesten Adventure-Welten zu begleiten...

SONY PLAYSTATION

Daniel Neumann aus Bodenstedt ist ein durch und durch wahrhaftiger Rennspielfan. Auch wenn seine Auflistung in der Rubrik "Komplett-

B-LIZENZ

Prüfung	Zeit	Pokal
Anfahren & Anhalten 1	unter 0:36:000	Bronze
Anfahren & Anhalten 1	unter 0:35:200	Silber
Anfahren & Anhalten 1	unter 0:34:750	Gold
Anfahren & Anhalten 2	unter 0:27:000	Bronze
Anfahren & Anhalten 2	unter 0:26:700	Silber
Anfahren & Anhalten 2	unter 0:26:400	Gold
Kurven Grundlagen 1	unter 0:30:000	Bronze
Kurven Grundlagen 1	unter 0:28:500	Silber
Kurven Grundlagen 1	unter 0:28:150	Gold
Kurven Grundlagen 2	unter 0:26:000	Bronze
Kurven Grundlagen 2	unter 0:25:500	Silber
Kurven Grundlagen 2	unter 0:24:800	Gold
Kurven Grundlagen 3	unter 0:25:000	Bronze
Kurven Grundlagen 3	unter 0:24:300	Silber
Kurven Grundlagen 3	unter 0:23:650	Gold
Mehrfachkurven-Grundlagen 1	unter 0:28:000	Bronze
Mehrfachkurven-Grundlagen 1	unter 0:27:000	Silber
Mehrfachkurven-Grundlagen 1	unter 0:26:350	Gold
Mehrfachkurven-Grundlagen 2	unter 0:27:000	Bronze
Mehrfachkurven-Grundlagen 2	unter 0:26:300	Silber
Mehrfachkurven-Grundlagen 2	unter 0:25:750	Gold
Test für die B-Lizenz	unter 1:22:000	Bronze
Test für die B-Lizenz	unter 1:20:500	Silber
Test für die B-Lizenz	unter 1:19:500	Gold

A-LIZENZ

Prüfung	Zeit	Pokal
Kurventechnik 1	unter 0:34:000	Bronze
Kurventechnik 1	unter 0:33:000	Silber
Kurventechnik 1	unter 0:32:400	Gold
Kurventechnik 2	unter 0:26:000	Bronze
Kurventechnik 2	unter 0:25:200	Silber
Kurventechnik 2	unter 0:24:760	Gold
Kurventechnik 3	unter 0:44:000	Bronze
Kurventechnik 3	unter 0:43:200	Silber
Kurventechnik 3	unter 0:42:800	Gold
Bewältigung von Mehrfachkurven 1	unter 0:39:000	Bronze
Bewältigung von Mehrfachkurven 1	unter 0:38:300	Silber
Bewältigung von Mehrfachkurven 1	unter 0:37:400	Gold
Bewältigung von Mehrfachkurven 2	unter 0:32:000	Bronze
Bewältigung von Mehrfachkurven 2	unter 0:30:700	Silber
Bewältigung von Mehrfachkurven 2	unter 0:30:200	Gold
Bewältigung von Mehrfachkurven 3	unter 0:27:000	Bronze
Bewältigung von Mehrfachkurven 3	unter 0:26:500	Silber
Bewältigung von Mehrfachkurven 3	unter 0:24:150	Gold
Spezialtechniken	unter 0:33:000	Bronze
Spezialtechniken	unter 0:31:000	Silber
Spezialtechniken	unter 0:29:500	Gold
Test für die A-Lizenz	unter 1:08:000	Bronze
Test für die A-Lizenz	unter 1:06:000	Silber
Test für die A-Lizenz	unter 1:05:600	Gold



lösung" vielleicht etwas fehl am Platz anmutet, so könnte man sie schon als eine Art Lösung – zumindest für den Gran-Turismo-Mode – bezeichnen (wer hier übrigens partout keine Goldpokale abräumt, der sollte mal ein paar Seiten weiter nach hinten blättern, da gehen wir bei den Game-Buster-Codes auch noch mal gezielt auf das Lizenz-Thema ein). So lauten auf alle Fälle die Bedingungen, wenn Ihr auf ehrlichem Wege Euren Führerschein machen wollt:



Internationale A-Lizenz

Strecke	Zeit	Pokal
High Speed Ring	1:07:000	Bronze
High Speed Ring	1:05:200	Silber
High Speed Ring	1:03:990	Gold
Special Stage Route 5	1:30:000	Bronze
Special Stage Route 5	1:27:000	Silber
Special Stage Route 5	1:26:350	Gold
Grand Valley	2:03:000	Bronze
Grand Valley	1:59:900	Silber
Grand Valley	1:57:886	Gold

Strecke	Zeit	Pokal
Deep Forest	1:24:000	Bronze
Deep Forest	1:20:500	Silber
Deep Forest	1:18:630	Gold
Autumn Ring	1.24:000	Bronze
Autumn Ring	1.21:100	Silber
Autumn Ring	1.20:240	Gold
Trial Mountain	1:33:000	Bronze
Trial Mountain	1:29:500	Silber
Trial Mountain	1:28:540	Gold

Strecke	Zeit	Pokal
Special Stage Route 11	2:14:000	Bronze
Special Stage Route 11	2:10:000	Silber
Special Stage Route 11	2:06:330	Gold
Grand Valley 2	2:00:000	Bronze
Grand Valley 2	1:56:600	Silber
Grand Valley 2	1:55:428	Gold



Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um die unterschiedlichsten Joypad-Verrenkungstricks, die zumeist auf dem Fingerlein-beweg-Dich-Prinzip basieren. Wer ganz sicher gehen will, konsultiert vorher am besten einen versierten Midsommar-Arzt seines Vertrauens.

NINTENDO 64



Beat'em-Up-Fans aufgepaßt: Diese Cheats können sich (im wahrsten Sinne des Wortes) sehen lassen!
Alle im Anschluß aufgeführten Tastenkombinationen werden im Titelbild eingegeben, dort wo die rote Schriftzeile mit dem Wörtchen "Start" blinkt. Ein gehustetes Lach-Sample bestätigt jeweils Eure korrekten Eingaben.

Als Sonork kämpfen:
L, R, C-↑, C-↓, C-←, C-→

DEMITRON



Als Demitron kämpfen:
A, B, R, L, C-↓, C-↑
Als Demitron gegen gegen Demiton kämpfen:
↑, C-←, R, →, ↓, B, B, B, C-↑
Verschiedene Endsequenzen anschauen:
Aaron: ↑, C-←, R, →, ↓, R, R, C-←
Demonica: ↑, C-←, R, →, ↓, R, R, C-↑
Demitron: ↑, C-←, R, →, ↓, L, L, C-↓
Eve: ↑, C-←, R, →, ↓, R, R, C-→
Gore: ↑, C-←, R, →, ↓, R, R, C- ↓
Morphix: ↑, C-←, R, →, ↓, R, R, B
Niki: ↑, C-←, R, →, ↓, R, R, A



Scarlet: ↑, C-←, R, →, ↓, L, L, C-←
Sonork: ↑, C-←, R, →, ↓, L, L, C-↑
Zenmuron: ↑, C-←, R, →, ↓, L, L, C-→

SONY PLAYSTATION



Käuferscharen in Massen hat dieser Air-Combat-Verschnitt von THQ nicht gerade angelockt, für die paar wenigen fliegerisch versierten Besitzer haben wir dafür immerhin zwei nette Cheats ausgegraben.
Wer die beiden versteckten Flugzeuge nicht schon auf "legale" Art bekommen hat, dem sei hier der Schleichweg verraten: Haltet im Titelbild ("1Player", "2Player",...) auf dem zweiten Joypad R1+L2 gedrückt und betätigt dabei 20 mal



Außer dem Stealth-Fighter könnt Ihr per Cheat auch die F16 von Anfang an fliegen.

Select (bevor das Titelbild von selbst verschwindet). Nun stehen Euch im Auswahlmenü auch der Stealth Fighter (unsichtbar für gegnerisches Radar) und die unheimlich schnelle F16 zur Verfügung. Der zweite Cheat erhöht die Geschwindigkeit der Geebee auf F16-Niveau. Wählt einfach ganz normal die Geebee als Euer Flugzeug aus und drückt dann während des Ladevorgangs ganz schnell nacheinander die X-Taste. Der Flieger im Ladebildschirm fliegt dadurch immer höher in Richtung des oberen Bildschirmrands. Wenn das Wörtchen "Good!!!" erscheint, könnt Ihr aufhören zu drücken, dann hat's geklappt.

SONY PLAYSTATION



Jonas Muhlenbeck aus München hat mit einem einzigen Tip-Rundumschlag sämtliche Geheimnisse geknackt, die es hier zu knacken gab. Alle Cheats werden, genauso wie auch die Level-Codes, im Optionsmenü eingegeben und aktiviert. Hier müßt Ihr dann ins "Spielstatus"-Untermenü wechseln und die O-Taste drücken, damit die Eingabezeile erscheint. Korrekte Cheat-Paßworteingaben werden übrigens mit einem "Funky!" aus dem Off quittiert.

Alle Level/Alien als Spielfigur:
Setzt den Cursor auf irgendeine Figur und gebt **WMNNWLHTSCUCLH** als Paßwort ein.

Unverwundbarkeit:
Setzt den Cursor auf irgendeine Figur und gebt **I_WILL_NOT_DIE** als Paßwort ein.

Große Reifen (siehe Bild rechts):
Setzt den Cursor auf irgendeine Figur und gebt **MONSTER_WHEELS** als Paßwort ein.

Waffen-Upgrade:
Setzt den Cursor auf irgendeine Figur und gebt **DEADLY_MISSILE** als Paßwort ein.

Geringere Schwerkraft:
Setzt den Cursor auf irgendeine Figur und gebt **REDUCE_GRAVITY** als Paßwort ein.

Keine Feinde im Arcade Modus:
Setzt den Cursor auf irgendeine Figur und gebt **GO_SIGHTSEEING** als Paßwort ein.

Alle FMVs anschauen:
Setzt den Cursor auf irgendeine Figur und gebt **SEE_ALL_MOVIES** als Paßwort ein. Geht dann nochmal ins Spielstatus-Menü, setzt den Cursor auf eine Figur und drückt X. Durch wiederholtes Drücken der X-Taste könnt Ihr die Filmsequenzen auch überspringen.



Das gleiche Auto im Zweispielermodus:
Setzt den Cursor auf irgendeine Figur und gebt **SAME_CHARACTER** als Paßwort ein.

Expertmodus:
Setzt den Cursor auf irgendeine Figur und gebt **HARDEST_OF_ALL** als Paßwort ein.

Musik-Trick:
Wartet, bis ein neues Level komplett geladen wurde und legt dann, bevor Ihr zu spielen anfangt, eine Musik-CD Eurer Wahl ein, und sucht Euch im Pausenmenü ein Lied aus. Nach Beendigung des Levels werdet Ihr aufgefordert, die CDs wieder zu tauschen.

Level	**Paßwort**
Chassey Blue	
1	AOGIKYFGQQTWGA
2	YMBEJEOPDHYHZV
3	RIPJNYEPGFPJAI
4	HGFTDDNMUBXRLV
Slick Clyde	
1	TNLCROHSQAZDMQ
2	QDANNFHMSLBMWF
3	FYLYRFKEAHGGAW
4	OIRYEEBGDBNHBJ
Shiela	
1	EDAOHLJIOUEDBA
2	HSDNTZSGVOGCLP
3	NTWZYUQSPXMHMB
4	BXINCWNWGCQVJF
John Torque	
1	WSLZFBNQDTFDBF
2	BXNJRYSXTYACKE
3	IBXGFDQBSNISJQ
4	ZCTEAFJVMNDJUT
Dave	
1	PYQXPDUMJNBOUP
2	OULIUZTJHPKWTD
3	QYDJBUYBZTEUQC
4	WMNNWLHTSCUCLH
Convoy	
1	AIHJZNIFPZNFWA
2	UKXCXCOAIGOKVH
3	KHREIWYIZREYHK
4	VSNKJVURSUNRWX
Loki	
1	THLOHJWURONKLQ
2	VIBWYIVGOPAUWX
3	CEJMULWPCYYAVS
4	PGGOVIUNUQEIVU
Houston 3	
1	BDPTGXUBXOCCKE
2	GCTPCXCCIWXVUJ
3	NXJFNPZXRAAGMB
4	DTQQSKTRYIHGEN
Boogie	
1	FOJGCRHLWMUQZV
2	DRFIQVOUYIHGEN
3	WCHPZDGBCYEDBF
4	JHAZRUUMTLUYBG
Beezwax	
1	YUYFNKTAQGLNYW
2	TXXKKGEWRONKLQ
3	KHUSNNWJXORZHK
4	UIBRJCCYSARVH
Molo	
1	EDDNXIAPNTRDBA
2	ITAHZJRMYTLSJQ
3	NPRJUYRYRAAGMB
4	AKFQPUISMWAHWA





Sid Burn

1	LPHPMMDNMPEMVB
2	PEONQGUNUQEIVU
3	XOKIXDXBKQRFOJ
4	OYROHGBDNLSJSI

Geheime Waffen-Kombis
Hier noch die Tastenfolgen, die Ihr drücken müßt, um alle im Handbuch mit dem Geheim-Stempel versehenen "Special Moves" auch ausführen zu können. Die entsprechende Waffe müßt Ihr hierbei selbstverständlich im Inventar haben. Diese muß zum Zeitpunkt der Eingabe zwar nicht aktiv sein, nur besitzen müßt Ihr sie.

Abfangraketen – Leuchtköder-Kombi
Schießt zwei Raketen ab, denen dann die Homing Missiles Eurer Gegner folgen (anstatt Eurem Auto): oben, oben, unten, dann Maschinengewehr abfeuern.

Turboraketen – Stampede-Kombi
Mehrere nicht-zielsuchende Raketen nacheinander: oben, unten, oben, dann Maschinengewehr abfeuern (Verbrauch: 1-5 Raketen).

Makromörser – Salto-Mortale-Kombi
Läßt das Fahrzeug Eures Gegners umkippen: unten, unten, unten, dann Maschinengewehr abfeuern (Verbrauch: 2 Granaten).

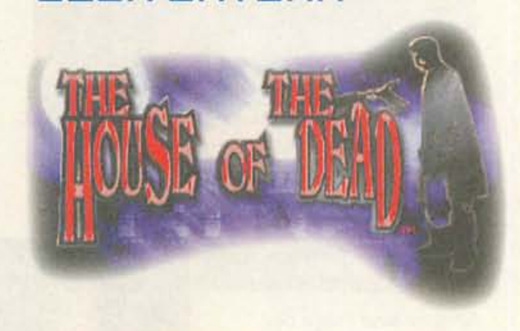
K.O.-Kanone – Prellbock-Kombi
Schubst gegnerische Fahrzeuge nach hinten zurück: unten, oben, unten, dann Maschinengewehr abfeuern (Verbrauch: 2 Granaten).

Straßenminen – Multiplex-Kombi
Ganzen Minenteppich ablegen: links, rechts, oben, dann Maschinengewehr abfeuern (Verbrauch: 1-6 Minen).





SEGA SATURN



Manuel Telser aus I-Naturns verhilft dem gänzlich von der Bildfläche verschwundenen SAT mit seiner Meldung sogar zu einem Mini-Tips-Comeback. Erstaunlich, daß Sega die NTSC-Cheats in der Pal-Version beibehalten hat, aber seht selbst:

Verstecktes Optionsmenü
Drückt man im Hauptmenü ("Arcade", Saturn", "Boss Mode", usw.) nacheinander die Tasten L, R, R, L, L, R, dann ertönt eine Melodie. Haltet Ihr daraufhin L+R gedrückt und wählt währenddessen einen Spielmodus aus (beim Saturn-Modus muß man die Tasten auch noch in der Charakterauswahl gedrückt lassen), dann erscheint ein neues Menü, in dem Ihr die verschiedenen Stages, den Abspann, die Farbe des Bluts und unendlich Leben einstellen könnt.

Zusatzcharaktere
Diese sind nur im Saturn-Modus wählbar. Wenn Ihr hier im Charakterauswahlmenü seid, dann müßt Ihr L+R gedrückt halten und zusätzlich die

Ist alles eine Frage des guten Geschmacks...

Kombination ↑, ↓, X, Y, Z eingeben. Es ertönt wieder ein Glöckchenklingelgeräusch, und siehe da, Sophie und eine weibliche Forscherin stehen bereit.

Unendlich Schuß

Während des Spiels müßt Ihr wieder L+R gedrückt halten und dreimal hintereinander den Y-Knopf drücken. Jetzt könnt Ihr ohne nachzuladen ballern, was das Zeug hält.

Punktestand anzeigen

Während des Spiels Pause drücken, L+R gedrückt halten und dreimal hintereinander X betätigen. Nun werden Eure Punkte dauerhaft mitten im Bild eingeblendet.

SONY PLAYSTATION

Formula Karts

Kurz und schmerzlos ohne viel Gedöns: Gebt als Paßwort **CHIPPIE** für ein Super Kart beziehungsweise **WOODSTOCK** für einen zusätzlichen Kurs ein.

SONY PLAYSTATION



Der folgende Cheat konnte von uns leider nicht verifiziert werden, da wir entweder ein fehlerhaftes Spiel besitzen oder der Trick nur bei der paneuropäischen, nicht jedoch mit der rein deutschen Version funktioniert. Um den alle-Mannschaften-alle-Stadien-Cheat ausführen zu können, benötigt Ihr nämlich diejenige Version, bei der es ein extra Sprachauswahlmenü (zwischen englisch, französisch, deutsch, italienisch, spanisch) gibt. Laut der Bedienungsanleitung sollte dieses Menü zwar auch auf unserer CD zu finden sein, dem ist jedoch nicht so. Sollte es ein solches Menü denn tatsächlich geben, dann dürften zumindest die in die Schweiz gelieferten CBZ-Exemplare damit ausgestattet sein. Falls Ihr also die entsprechende Version besitzt, dann haltet in besagtem Menü, während die italienische Flagge markiert ist, L2+R1 + ↑ + □ für ca. zehn Sekunden gedrückt. Danach könnt Ihr selbstverständlich auch eine andere Sprache nehmen, nur die Cheat-Eingabe muß vor grün-weiß-roter Kulisse ausgeführt werden.

NINTENDO 64

Multi Racing Championship

Mit Hilfe eines recht simplen Bauerntricks, den uns Daniel Blumhardt verraten hat, können auch MRC-Neulinge sofort mit den beiden Bonus-Buggys fahren (normalerweise muß man auf allen Kursen im Meisterschaftsmodus gewinnen und dann auch noch im Match Modus Erster werden, um sie fahren zu dürfen). Der Trick funktioniert sogar mit allen erhältlichen Versionen des Spiels. So geht's:



Schließt einen zweiten Controller an und wählt aus dem Menü die Spieloption Gegner-Rennen/Vs. Race. Geht hier zu dem Untermenüpunkt Fahrzeug/Machine und drückt dann bei der Auswahl Eures Autos immer weiter in eine Richtung, bis Ihr zu den beiden verschlossenen Garagentüren gelangt. Bestätigt hier einfach mit dem B-Knopf (es funktioniert, auch wenn man nicht sieht, welches Auto sich dahinter befindet) und führt die gleiche Aktion auf dem zweiten Pad noch einmal durch. Da noch kein Rennen begonnen hat, könnt Ihr das Zweispielermenü jetzt einfach wieder verlassen, Eure Karre dürft Ihr jedoch behalten. Beginnt danach ein ganz normales Rennen im Meisterschaftsmodus, und schon fahrt Ihr mit dem schnellen blauen oder sehr wendigen silbrigen Buggy.

SONY PLAYSTATION







Mario und Stefan Brandt aus Buchen-Eberstadt haben der Newcomer-Simulation von Z-Axis aus England just nach Abpfiff der diesjährigen WM die Codes für vier Special-Teams entlockt, die sich zusätzlich zu den regulären Mannschaften noch auf der CD befinden.

Wählt einfach einen beliebigen Spielmodus aus und setzt den Cursor bei der Mannschaftsauswahl dann auf die mittlere Zeile (die mit den Kontinenten). Hier drückt Ihr folgende Kombinationen:

L1, L1, L1, →, um das England-Team von 1966 freizuschalten.

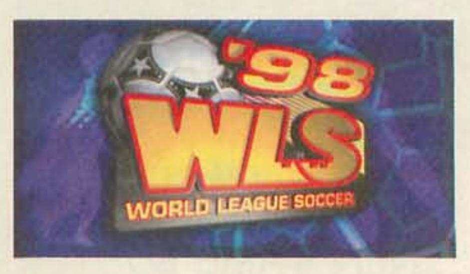
R1, R1, R1, →, um die brasilianische Mannschaft von 1970 freizuschalten.

R2, R2, R2, →, →, um das deutsche "Die-Mannschaft-Team" freizuschalten.

L2, L2, L2, →, um ein All Star Team nach dem Gusto der Programmierer freizuschalten.

Was Ihr dann nur noch machen müßt, ist bei den Kontinenten weiter nach rechts zu drücken, bis Ihr bei einem neuen Kontinent namens "Geheim" angelangt seid. Wählt dann diesen "Kontinent". In der unteren Zeile tauchen als dessen Länder daraufhin die vier neuen Mannschaften auf – vorausgesetzt, Ihr habt sie alle aktiviert.

SONY PLAYSTATION



Einen Kritikpunkt unseres Testberichts müssen wir hier teilweise wieder zurücknehmen: Freunde der englischen Liga können doch mit den "echten" Spielern antreten (was 'n schwacher Trost). Ganz so armselig ist Eidos' erster Fußballversuch



also gar nicht geraten! Eventuell gibt es ja ähnliche Cheats für die anderen Ligen, um an die echten Namen heranzukommen. Bislang ist uns allerdings nur dieser hier zu Ohren gekommen: Geht ins Optionsmenü und wählt den Menüpunkt, wo Ihr die Spielernamen verändern könnt. Wählt dann einen Club der englischen Liga aus und benennt dessen ersten Spieler einfach in **"TEAMTWO"** um (ohne Nachnamen). Unter der Menüzeile "Grundeinstellungen" erscheint daraufhin die Menüzeile "Grundeinstellungen 2". Klickt diese an, und schon heißt Ginola auch tatsächlich Ginola, Beckham Beckham, usw.

NINTENDO 64

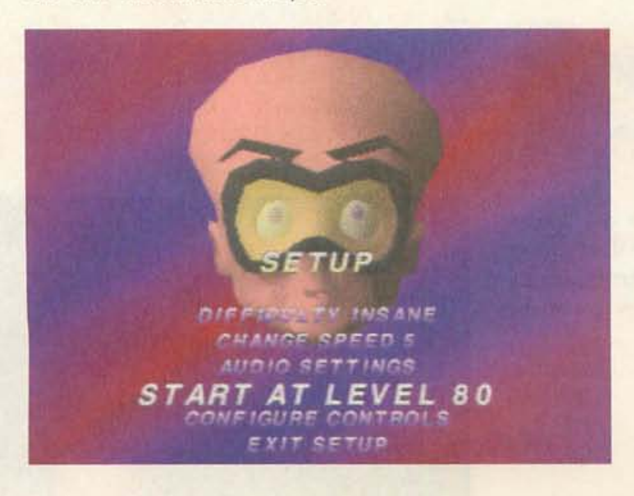


Da die US-Version schon seit Ewigkeiten erhältlich ist, haben wir unsere Cheat- und Paßwortsammlung lediglich solange zurückgehalten, bis die Pal-Version eines schönen Tages in der VG-Postwanne auftauchte. Nach kurzer Verträglichkeitsprüfung können wir die Tricks von jenseits des Atlantiks nun auch der hiesigen Fangemeinde ohne Einschränkungen empfehlen:

Levelanwahl
Im Setup-Menü zügig ↓, ↑, C-←, ↓, C-←, C-→, ↓, C-→ drücken. Habt Ihr's richtig gemacht, taucht eine neue Zeile mit "Start At Level ..." auf.

Fünfzig Leben
Im Setup-Menü zügig ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, C-←, C-→, C-←, C-→ drücken. Die Auswirkung seht Ihr allerdings erst im nächsten Level.

Schwarzweiß-Modus
Im Setup-Menü zügig ↑, ↓, →, C-←, ↓, ↑, ←, C-→, ↑, ↓ drücken. Wart Ihr schnell genug, dann "kippt" die Grafik sofort "um" und nicht erst im Spiel.



Noch mehr Leben
Bei den folgenden Codes, die sich nur vom Schwierigkeitsgrad her unterscheiden, startet Ihr sogar mit 110 Leben:
BSBBBBTJBB – Easy
BCBBLBTJBB – Normal
BFBBBCTJBB – Insane

Power-Ups
Die folgenden Tastenkombinationen werden während des laufenden Spiels eingegeben. Sie bewirken, daß das entsprechende Power-Up von selbst in unmittelbarer Nähe von Euch auftaucht. Jedes Power Up kann pro Level übrigens fünf Mal bemüht werden, dann ist Schluß.

Schutzschild: ↓,←, C-←, C-→.
Turbo: ←, ←, →, →, C-↑
Zweifach-Schuß: ↑, C-↑, ↑, C-↑
Dreifach-Schuß: →, →, C-←, C-↓
Vierfach-Schuß: ↓, ↓, ↑, C-→
Elektromagnetischer Impuls: ↑, ↓, C-→, C-←
Flammenwerfer: ↓, →, ↓, →, C-→

Und falls wer doch Schwierigkeiten mit unserem Level-Cheat haben sollte, hier noch ein paar "runde" Paßwörter.

Level	50	100	150	200
Easy	TMTTDQSKFF	TFTTDQSKLJ	TPTTDQSKQM	THTTDQSKCR
Normal	TPTTNQSKFF	THTTNQSKLJ	TRTTNQSKQM	TKTTNQSKCR
Insane	TRTTDRSKFF	TKTTDRSKLJ	TTTTDRSKQ	TMTTDRSKCR

SONY PLAYSTATION

Super Pang Collection
Einmal kurz ins Netz geschaut, schon ward der erste Trick entdeckt: Haltet einfach bei *Pang 3* in dem Menü, wo Ihr den Schwierigkeitsgrad auswählt (der Cursor muß dabei auf "Normal" stehen) ↓+X gedrückt. Nach der Auswahl Eurer Spielfigur landet Ihr automatisch im Level-Select-Menü. Bei *Super Pang* funktioniert's ganz ähnlich: Im letzten Menü, bevor das Spiel beginnt, den Cursor auf "Tour Mode" setzen und ebenfalls ↓+X drücken (Ergebnis siehe Screenshot).







Täglich erstrecken sich neue Zahlen- und Buchstabenketten über meinen Schreibtisch, bei denen ich oft gar nicht weiß, wohin damit. Trotzdem freu isch misch aber immer tierisch über den steten Nachschub an brauchbarem Material.

SONY PLAYSTATION

Forsaken
Nachdem von Euch bisher noch nichts kam, haben wir kurzerhand auf unsere eigenen Codes zurückgegriffen. Noch ein Tip am Rande: Seht zu, daß Ihr in allen Leveln die gut versteckten Diamanten einsammelt, da Acclaim vergessen hat, in der Anleitung auf deren Wichtigkeit hinzuweisen. Tut Ihr dies nicht, erwartet Euch leider ein kläglicher "Abspann".


2J0V6X0N


GN16643P


XD9XS173


6JBDSP1N

SONY PLAYSTATION



Aufgrund von Platzproblemen in der letzten VG konnten wir Euch gerade noch das Paßwort für die letzte Welt kredenzen. Jetzt folgen die restlichen Codes schön ordentlich der Reihe nach.

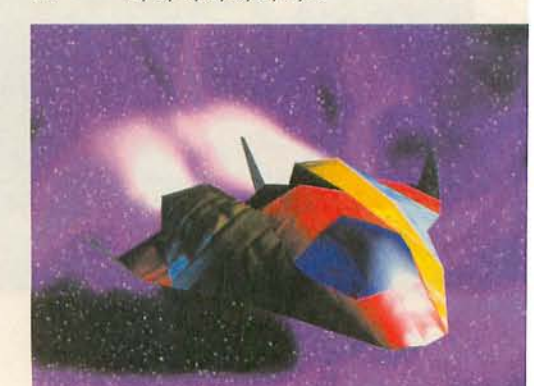
Level	Paßwort	Level	Paßwort
1-1	8010	1-2	1180
1-3	8086	1-4	2919
1-5	1021	2-1	0127
2-2	1220	2-3	1018
2-4	0804	2-5	0714
3-1	1027	3-2	2413
3-3	3009	3-4	6502
3-5	6809	4-1	0627
4-2	8808	4-3	3674
4-4	4891	4-5	0605
5-1	0730	5-2	2151
5-3	3562	5-4	3812
5-5	2203		

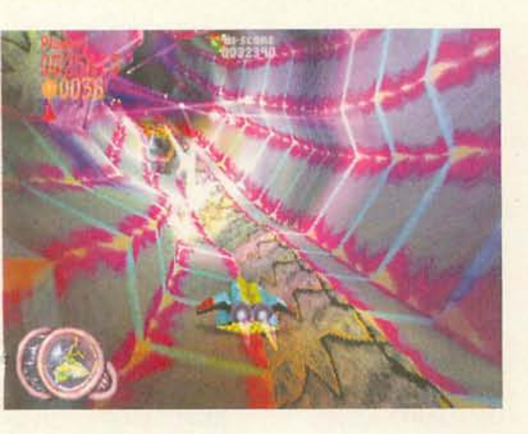
Die restlichen vier Codes funktionieren zwar auch, uns ist jedoch ihre besondere Auswirkung im Spiel nicht ganz ersichtlich oder anders ausgedrückt, wir haben keine Veränderung in den jeweiligen Modi festgestellt:
5656 Bonus-Versus-Level?
4989 Bonus-Battle-Level?
1616 Bonus-Battle-Royal-Level?
4622 Bonus-Maniac-Mode-Level?

SONY PLAYSTATION

N_2O
Markus Theisen aus Neuwied am Rhein war zwar keineswegs totgesagt, fühlte sich aber dennoch bemüßigt, mal wieder neue Ware anzuliefern und verewigt sich diesen Monat daher mit taufrischen N2O-Codes.

1. O, X, X, X, □, O, □, X
2. O, X, O, O, □, △, X, △
3. O, O, △, O, △, O, □, □
4. □, △, □, △, □, △, △, O
5. □, □, O, □, △, X, △, X
6. X, △, O, □, X, △, O, △
7. □, O, O, △, △, □, △, □
8. □, O, X, △, □, □, X, O
9. X, △, □, O, △, X, X, X
10. O, □, △, □, O, △, □, △
11. O, X, X, X, △, X, X, □
12. □, △, △, O, O, X, O, O
13. □, □, △, O, O, △, O, X
14. O, △, X, □, O, △, △, △
15. O, □, △, X, O, O, O, □
16. X, O, △, X, □, □, □, O
17. O, △, O, O, △, □, □, X
18. □, X, O, □, O, X, X, △
19. O, □, △, □, □, □, □, □
20. O, O, O, O, △, X, △, O
21. O, X, O, △, X, O, △, X
22. □, □, △, O, △, X, O, △
23. O, O, □, △, □, △, △, □
24. O, X, △, X, □, △, X, O
25. □, O, O, O, X, O, X, X





26. □, □, △, O, ×, ×, □, △
27. ×, ×, O, △, □, O, ×, □
28. □, □, O, O, O, O, O, O

SCHUMMEL-MODUL-CODES

Wie im Vorspann bereits zu lesen, drucken wir ab dieser Ausgabe auch wieder "Action Replay Codes" ab, die übrigens sowohl mit dem Action Replay (PS/N64) von Datel, als auch mit dem Gamebuster (PS/N64) von Dataflash sowie mit dem neuen Xploder (PS) von Blaze funktionieren.

Sind mehrere Codes angegeben, so müssen diese logischerweise alle (nacheinander) eingegeben werden, damit der betreffende Cheat funktioniert. Sämtliche Codes beziehen sich auf die Pal-Versionen.

Alundra (PS)

Unendlich Gesundheit	3012708C 0032
	30127090 0032
Unendlich Geld	D21EAB7C 00FF
	801EAB7C 270F
Unendlich Magie	301EAB78 0004
	301EAB7A 0004
Supersprung	D0126270 0040
	80127132 0002
99 goldene Falken	301EAB82 0063
Alle Schlüssel	301EAC7C 0063
	301EACB4 0001
	301EACAC 0001
Warp-Tore offen	301EA73E 00FF
Türen beim Koboldtempel offen	801EA724 0400
	801EA726 0011

Command & Conquer (PS)

Unendlich Credits GDI-Missione
8011BA10 FFFF

Unendlich Credits NOD-Missionen
8011C120 FFFF

Command & Conquer 2 (PS)

Unendlich Geld Alliierte	8002A3D4 FFFF
Unendlich Energie Alliierte	8002A3F0 FFFF
Unendlich Geld Soviets	8002A798 FFFF
Unendlich Energie Soviets	8002A7B4 FFFF
Unendlich Geld für beide Seiten	8002CD40 1770

Bei den nächsten beiden Codes müssen immer zwölf Einheiten eingestellt werden, da sonst die Gegner beeinflußt werden:

Unendlich Energie für Anfangsfahrzeuge der Soviets

80087CCE 0258
80087DD6 0258
80087BC6 0190
800878AE 0096
800877A6 0186
800879B6 0096
80087ABE 0190

Unendlich Energie für Anfangsfahrzeuge der Alliierten

80087CCE 004B
80087EDE 004B
80087BC6 00C8
80087ABE 00C8
800880EE 0190
80088406 0190
800881F6 0190
800882FE 0175
8008769E 0190
800878AE 0190

(teilweise herausgefunden von Alex Igl/Kürten)

Deathtrap Dungeon (PS)

Unendlich Antidote	D00C6D30 0000
	800C6D30 FFFF
Unendlich Kraft	D00C6D34 0000
	800C6D34 FFFF
Unendlich Speed	D00C6D34 0000
	800C6D38 FFFF
Unendlich Eiszauber	D00C6D3C 0000
	800C6D3C FFFF
Unendlich Schlagabwehr	D00C6D40 0000
	800C6D40 FFFF
Unendlich Antimagiezauber	D00C6D44 0000
	800C6D44 FFFF
Unendlich Unsichtbarkeit	D00C6D48 0000
	800C6D48 FFFF

Diablo (PS)

Master Code	D000E218 0000
	300005F4 0002

(Diese beiden Codes müssen zuerst eingegeben werden, damit die nachfolgenden funktionieren)

Unendlich Energie	800D939C FFFF
Unendlich Mana	800D93B0 FFFF
Unendlich Charakterpunkte verteilen	
	800D9388 0200
Unendlich Gold	80070198 0000
	800D93D0 FFFF
	800D93D2 02FF
Alle Zaubersprüche	800D9338 FFFF
	800D933A FFFF
	800D933C FFFF
	80064AC8 0000
	80064ACA 0000
Alle Zaubersprüche höchstes Level	
	800D92F2 0F0F
	800D92F4 0F0F
	800D92F6 0F0F
	800D92F8 0F0F
	800D92FA 0F0F
	800D92FC 0F0F
	800D92FE 0F0F
	800D9300 0F0F
	800D9302 0F0F
	800D9304 0F0F
	800D9306 0F0F
	800D9308 0F0F
	800D930E 0F0F
	800D9310 0F0F
	800D9312 0F0F







Everybody's Golf (PS)

Alle 10 Golfer wählbar	D0104784 0000
	80104784 0009
	90000000 0000

Final Fantasy 7

Immer mehr als 40.000 Gil	8009D334 B97A

Beim Einkaufen verliert Ihr zwar Geld – wenn Ihr aber aus dem Kaufmenü heraus- und danach wieder hineingeht, habt Ihr das Geld wieder.

Immer drei Elixiere und Megaelixiere
8009CCC8 0605

Ihr solltet bei diesem Code Euer Inventar nicht mehr ordnen, da Gegenstände verloren gehen können. Das Elixier im Kampf besser nur zweimal verbrauchen, nach dem Kampf besitzt Ihr wieder drei. Auf der Karte oder beim Herumlaufen habt Ihr davon unbegrenzt.

Unendlich Kondition für Chocobos
800B7EF0 270F

Ist der Code auch im Kampf aktiviert, so erscheint bei jedem Treffer ein Barriereschild, das aber keine Bedeutung hat.
(herausgefunden von Alex Igl/Kürten)

Formel 1 '97 (PS)

Arcade-Modus

Unendlich Zeit	800B3838 FFFF2
Nur eine Runde	800C7266 00053
Immer Erster Platz	800CB998 0101
	800552C0 0000
	800552C2 0000
	800552C4 0000
	800552C6 0000

GP-Modus

Nur eine Runde	800C12F6 00055
Immer Erster Platz	800D5D40 0101
	8005EEC8 0000
	8005EECA 0000
	8005EECC 0000
	8005EECE 0000

Forsaken (PS)

Primärwaffen

1Trojax	30086742 0001
	800866FC 80002
Pyrolite	30086743 0001
	800866FE 80003
BeamLaser	30086744 0001
	80086702 8000
Orbit Pulsar	8008672E 0001
TransPulse	30086741 0001
Suss Gun	30086745 0001
	80086700 8000
Pulsar	800866FC 8000

Sekundärwaffen

Unendlich MUG	80086746 0507
Unendlich Solaris	80086748 000F
Unendlich Gravgon	8008674C 000F
Unendlich Scatter	3008674A 000F
Unendlich Purge	8008674E 000F
Unendlich Pine	30086750 000F
Unendlich MFRL	3008674D 000F
Unendlich Quantum	30086751 000F
Unendlich Titan	3008674B 000F
Unendlich Shield	800866F4 1000
Unendlich Hull	800866F6 1000
Unendlich Bikes	300CCEB0 00FF
Unendlich Crystals	300CCEB1 00FF
Unendlich PowerPods	80086720 00FF

Gex 3D (PS)

Unverwundbarer Gex	800A3B1C 001D
Unendlich Leben	80098A90 0009
Unendlich Energie	80098A94 0005
Alle Items	80098A98 0063
	80098A9C 0062
	80098AA0 0062
Gex kann fliegen	800A3ACA 0391

(X-Taste gedrückt halten, um zu schweben)

Mega-Cheat	8009AD5C 00FF

Select drücken, um das Debug-Menü zu öffnen, dann ins Item-Menü gehen und "Alle Fernbedienungen" aktivieren. Unverwundbarkeit und unendlich Leben ebenfalls inklusive.

Gran Tursimo (PS)

Achtung: Da die Kombination mehrerer Codes beim Rennen Probleme bereiten kann, nach Aktivierung der Codes immer zuerst ins Speichermenü gehen, den gewünschten Cheat-Spielstand auf Memory Card speichern, PlayStation ausschalten, Game Buster/Exploder entfernen, PlayStation wieder einschalten, von MC laden und neu beginnen.

Gran Turismo Modus

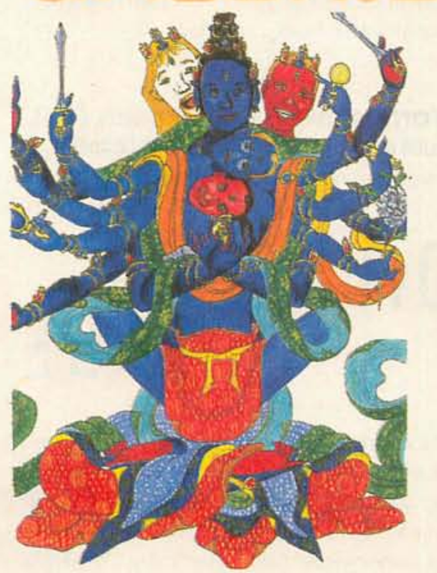
Master Code	D0013A32 0002
Miese Gegner-AI	D01B3A7E 001B
	80093BC8 0000
Eine Runde pro Rennen	D00B6700 0000
	800B6700 0002
2 Milliarden Geld	D009B876 0000
	8009B876 7FFF
B-Lizenz	D009E3C4 0000
	8009E3C4 0303
	D009E3C6 0000
	8009E3C6 0303
	D009E3C8 0000
	8009E3C8 0303
	D009E3CA 0000
	8009E3CA 0303
A-Lizenz	D009E3CC 0000
	8009E3CC 0303

	D009E3CE 0000
	8009E3CE 0303
	D009E3D0 0000
	8009E3D0 0303
	D009E3D2 0000
	8009E3D2 0303
Int. A-Lizenz	D009E3D4 0000
	8009E3D4 0303
	D009E3D6 0000
	8009E3D6 0303
	D009E3D8 0000
	8009E3D8 0303
	D009E3DA 0000
	8009E3DA 0303
Goldpokale/Hi-Fi-Modus	D009F8DC 0000
	8009F8DC 0101
	D009F8DE 0000
	8009F8DE 0101
Goldpokale bei den Sonderereignissen	D009F8E0 0000
	8009F8E0 0101
	D009AADE 4000
	8009F8E2 0101
	D009F8E4 0000
	8009F8E4 0101
	D009F8EA 0000
	8009F8EA 0101
	D009F8EC 0000
	8009F8EC 0101
	D009F8EE 0000
	8009F8EE 0101
	D009F8F0 0000
	8009F8F0 0101

Arcade-Modus

Alle Gegenstände	D0081B48 0000
	80081B48 0404
	D0081B4A 0000

GALERIE 1



Eigenwillige Interpretation der VG-Führungsriege von Hannie Wolf aus CH-Appenzell.

GALERIE 2



Platz für noch 'ne grafische Auflockerung, Platz für diese Skizze von Antonio Bitounis aus Wien.

80081B4A 0404
D0081B4C 0000
80081B4C 0404
D0081B4E 0000
80081B4E 0404
D0081B50 0000
80081B50 0404
D0081B52 0000
80081B52 0404
D0081B54 0000
80081B54 0404
D0081B56 0000
80081B56 0404
D0081B58 0000
80081B58 0404
D0081B5A 0000
80081B5A 0404
D0081B5C 0000
80081B5C 0404
D0081B5E 0000
80081B5E 0404
D0081B60 0000
80081B60 0404
D0081B62 0000
80081B62 0404
D0081B64 0000
80081B64 0404
D0081B66 0000
80081B66 0404

Highspeed Ring A	30081B48 0004
Highspeed Ring B	30081B49 0004
Highspeed Ring C	30081B4A 0004
Trial Mountain A	30081B4C 0004
Trial Mountain B	30081B4D 0004
Trial Mountain C	30081B4E 0004
Grand Valley East A	30081B50 0004
Grand Valley East B	30081B51 0004
Grand Valley East C	30081B52 0004
Clubman Stage 5 A	30081B54 0004
Clubman Stage 5 B	30081B55 0004
Clubman Stage 5 C	30081B56 0004
Autumn Ring A	30081B58 0004
Autumn Ring B	30081B59 0004
Autumn Ring C	30081B5A 0004
Deep Forest A	30081B5C 0004
Deep Forest B	30081B5D 0004
Deep Forest C	30081B5E 0004
SS R5 A	30081B60 0004
SS R5 B	30081B61 0004
SS R5 C	30081B62 0004
Grand Valley Speedway A	30081B64 0004
Grand Valley Speedway B	30081B65 0004
Grand Valley Speedway C	30081B66 0004

Klonoa (PS)

Achtung: Ab ARP-/Game-Buster-Version 2.2 muß der Code 90000000 0000 als Master Code aktiv sein!

Unendlich Energie	D010E440 0006
	8010E440 00063
Unendlich Leben	D010E43A 0003
	8010E43A 00634

Lylat Wars (N64)

Unendlich Leben	80163C09 0063
Unendlich Bomben	80179F0B 0005



Hi-Fi-Modus freigeschaltet und alle Goldpokale - mehr zu verlangen wäre unverschämt!

Men in Black (PS)

Unendlich Munition	80085514 00002
Unendlich Health Packs	80059CA0 00003
Unendlich Medi Paks	80059CD4 0000

MRC (N64)

Unendlich Zeit	8009498F 003C
Immer Erster Platz	800A9107 0000

Pilot Wings (N64)

Unendlich Rocket-Belt-Treibstoff	803669A9 0081
Unendlich Gyrocopter-Treibstoff	80366989 0081

Super Mario 64 (N64)

Unendlich Leben	803094DD 0064
Unendlich Energie/Atemluft	813094DE 08FF
Unsichtbarer Mario	803094E0 0020
Halber Mario	803094E1 0000
Tanzender Mario	8030961C 00C0
Mario läuft rückwärts	8030961E 0080
Mario mit großer Faust	8030961B 0010

Theme Hospital (PS)

Unendlich Geld	8013B810 FFFF
	8013B812 05F4
Höchste Reputation	8013C538 03FF

Tomb Raider 2 (PS)

Unendlich Sauerstoff	8008C66E 0710
Unendlich Gewehrmunition	8008C724 FFFF
Unendlich Pistolenmunition	8008C71C FFFF
Unendlich Uzi-Munition	8008C720 FFFF
Unendlich Granaten	8008C72C FFFF
Unendlich Munition f. Harpune	8008C728 FFFF
Timer anhalten	800DE7E0 0000
Lara im Kampfanzug	8017C9B8 0003

(nur im ersten Level, Laras Haus)

Warhammer – Dark Omen (PS)

40000 Goldstücke	800C4A0C 0FA0

(herausgefunden von Alex Igl/Kürten)



Wie sagen neunmalkluge Familienmitglieder nur zu oft? "Du wirst Dich schon umschauen, die nächste böse Übersetzung lauert schon hinter der nächsten Ecke". Wie recht diese Klugscheißer nur immer wieder haben. Hier kommt 'se bereits:

Zwei Meter langes Kabel, und trotzdem nix verstähn?

Wer gerade auf der Suche nach einem RGB-Kabel für die PlayStation ist und gleichzeitig seinen Lachmuskeln einen guten Dienst erweisen will, der sollte unbedingt Ausschau nach den liebevoll beschrifteten Produkten der Firma "Joy Tech of Europe" halten (erfüllen gleich zwei Bedürftnisse auf einmal). Zieht Euch nur mal diese göttliche RGB/Super-AV-Kabel-Erklärung (he)rein:

"G-Con 45 AV Adaptor herein
Adaptor für Verwendung mit G-Con 45 und vereinbare Pistolen herein.
RGB
Gibt ein klareres schärferes Bild für genaue Erschießung.
Phono Plugs
Erlaubt leichte Verbindung zu Stereo und umgibt gesunde Ausrüstung auf neuem modellhaftem PlayStations (Stereo Phono Spitzenpositionen verkauften getrennt)."

Daß da der Hinweis auf die "Kinder im Alter unter 3 Jajren" nicht fehlen darf, für die das Kabel nämlich nicht geeignet ist, da sie womöglich die Sache mit der Erschießung mißverstehen könnten, versteht sich ja wohl von selbst. Zu Joy Techs Ehrenrettung: Das Kabel an sich ist in Ordnung.

WIE'S LÄUFT

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart sich/uns unnötige Arbeit:
1. Karten und Zeichnungen bitte nur auf weißem Papier (weder kariert noch liniert) einschicken.

2. Gebt bei allen Einsendungen aus dem **Inland** Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Honorar ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei **Wohnsitz außerhalb Deutschlands** wird Euch sowieso ein **Verrechnungsscheck** per Post zugesandt.

3. Wenn Ihr Zugang zu einem PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte, bitte auf Diskette oder per E-Mail, Kleinvieh könnt Ihr auch faxen.

4. Macht Euch nicht die Mühe aus Konkurrenzblättern abzuschreiben (die lesen wir alle). Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. Schreibt bitte auch immer dazu, **mit welcher Version eines Spiels** die Tips **ausprobiert** worden sind.
Achtung Surfer: Nicht selbst von Euch nachgeprüfte Cheats werden gnadenlos aussortiert!!!

5. Tips und Lösungshilfen zu Zelda-, Mario- und Sonic-, sowie zu indizierten Spielen könnt Ihr Euch schenken. Auch in Sachen Tekken, Toshinden, oder Tomb Raider sind wir bereits bestens eingedeckt.

6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winkt nach wie vor ein Honorar von mindestens 40 bis maximal 500 Mark!
Unsere Adresse:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion VIDEO GAMES, Rubrik: Tips & Tricks
Gruber Str. 46a, 85586 Poing
oder per Email an: dsauer@wekanet.de

VIDEO GAMES

MEGA-LESERUMFRAGE '98

Diesen Herbst werden hierzulande massig Politiker ab- und neugewählt. Grund genug, auch uns einmal wieder auf den Prüfstand zu begeben. Im folgenden Fragebogen könnt Ihr uns rückhaltlos die Meinung sagen. Und zu gewinnen gibt's natürlich auch noch was!

Seit dem Siegeszug der PlayStation hat sich die deutschsprachige Zeitschriftenlandschaft nachhaltig verändert. Neue Single-Format-Hefte sprießen wie Pilze aus dem Boden. Alleine im letzten Jahr wurden zusammengenommen 250.000 Videospielehefte pro Monat mehr verkauft als noch 1996. Da sich die Video Games als Wegbereiter dieser Bewegung nicht damit zufrieden geben kann, "nur" als traditionsreichstes Multiformatheft zu gelten, sondern Euch auch im nächsten Jahrtausend sachkundig und objektiv über die neuesten Entwicklungen auf dem laufenden halten will, sind wir auf Euer Feedback angewiesen. Wie gefällt Euch unser Heft? Was sollten wir dringend ändern? Was machen andere besser? Welche Themen interessieren Euch vorrangig? Was macht Ihr sonst so in Eurer Freizeit? Wir haben eine ganze Latte solcher Weshalb-wie-oft-warum-Fragen vorbereitet, von deren Beantwortung maßgeblich die zukünftige Gestaltung der VG abhängt. Eure Meinung ist uns wirklich wichtig! Wenn Euch zu manchen Fragen nichts einfällt, dann laßt diese einfach aus, Hauptsache, Ihr macht überhaupt mit. Eure Adresse ist nur für die Verlosung wichtig und wird vor Auswertung der Fragebögen durch unsere Agentur abgetrennt. Wem die Verlosung wurscht ist, der läßt seine Adresse einfach weg. Wer die Seiten nicht aus dem Heft trennen möchte, kann sie selbstverständlich auch kopieren.

Als Dank für die Mühe verlosen wir unter allen Einsendern eine Pal-Konsole nach Wahl, einen Redaktionsbesuch inklusive Fahrt und einer Übernachtung in München, zehn Spiele und zwanzig PlayStation-Demo-CD-Sets, bestehend aus je fünf CDs.

Einsendeschluß für die Teilnahme an unserer Verlosung ist der 1. September 1998. Schickt oder faxt Eure Antworten an folgende Adresse:

WEKA Consumer Medien
Redaktion Video Games
"Umfrage '98"
Gruber Str. 46 a
85586 Poing
Fax: 0 81 21 – 95 12 98

1 **Uns interessiert, mit wem wir es "auf der anderen Seite" eigentlich zu tun haben. Seid Ihr Rookies oder Veteranen, sprich Anfänger ohne Vorkenntnisse oder Profis mit Hardware-Know-How? Ich spiele bereits seit:**

- ❑ **wenigen Monaten**
- ❑ **1 bis 2 Jahren**
- ❑ **2 bis 3 Jahren**
- ❑ **3 bis 5 Jahren**
- ❑ **5 bis 10 Jahren**
- ❑ **mehr als 10 Jahren**

2 **Welche Videospielsysteme oder wel chen Computer habt Ihr bei Euch zuhause so rumstehen, bzw. welche Investitionen wollt Ihr bis Ende des Jahres noch tätigen?**

	Besitze ich	Will ich kaufen
PlayStation	❑	❑
Nintendo 64	❑	❑
Saturn	❑	❑
3DO	❑	❑
Jaguar	❑	❑
Super Nintendo	❑	❑
Mega Drive	❑	❑
32X	❑	❑
Game Boy	❑	❑
Game Gear	❑	❑
Neo Geo	❑	❑
Computer mit Internetanschluß	❑	❑
Computer ohne Internetanschluß	❑	❑
Exotischere, und zwar:	❑	❑

____

3 **Ist eine oder sind mehrere Eurer Konsolen "umgebaut" (50/60 Hz-Schalter, PSX-Multinorm-Chip, etc.)?**

- ❑ **Nein**
- ❑ **Ja, und zwar habe ich folgende Operationen durchgeführt/durchführen lassen:**

____

4 **Wartest Du jeweils, bis eine neue Konsole offiziell in Europa erscheint, oder mußt Du immer jede Neuheit als Erster besitzen?**

- ❑ **Ich bin doch nicht wahnsinnig und zahle den doppelten oder dreifachen Preis für Grauimporte. Natürlich warte ich!**
- ❑ **Habe eine japanische/amerikanische PS und dafür hingelegt ____ DM/öS/sfr**
- ❑ **Habe ein japanisches/amerikanisches N64 und dafür hingelegt ____ DM/öS/sfr**
- ❑ **Habe einen japanischen/amerikanischen SAT und dafür hingelegt ____ DM/öS/sfr**
- ❑ **Werde mich auf alle Fälle noch dieses Jahr mit einem japanischen Dreamcast belohnen.**
- ❑ **Die Schmerzgrenze liegt bei ____ DM/öS/sfr**

(entsprechende Währung jeweils umkringeln)

5 **Mal sehen, ob Du uns das Wasser reichen kannst: Wie viele Spiele umfaßt Dein persönliches Archiv?**

- ❑ **Ich besitze ca. ____ Videospiele**
- ❑ **Meine drei Lieblingsspiele sind**

1.) ________________
2.) ________________
3.) ________________

6 Wie teuer darf ein absolutes Spitzenspiel sein, damit Du es Dir noch kaufst?
- ❑ bis 100 Mark
- ❑ bis 120 Mark
- ❑ bis 130 Mark
- ❑ bis 150 Mark
- ❑ bis 200 Mark
- ❑ andere Angabe: ____________

7 Wir wüßten gerne, wieviel Zeit Du Dir pro Woche mit Deinen Spielen um die Ohren schlägst:
- ❑ 1 bis 2 Stunden
- ❑ 2 bis 4 Stunden
- ❑ 4 bis 6 Stunden
- ❑ 6 bis 12 Stunden
- ❑ mehr als 12 Stunden

8 Wie informierst Du Dich, wenn Du ein neues Spiel kaufen willst? Bitte bewerte in der Reihenfolge der Häufigkeit (von 10=oft bis 1=selten):
- _____ Über Tests in Fachzeitschriften
- _____ Werbung in Zeitschriften
- _____ TV-/Kino-Werbung
- _____ Im Kaufhaus probespielen
- _____ Mündlich über Freunde

9 Hast Du Dir schon mal ein Spiel aufgrund einer Empfehlung in der VG ("Classic-Prädikat") gekauft, von dem Du im nachhinein enttäuscht warst?
Wenn ja, welches Spiel?

____

10 Wie regelmäßig kaufst Du die VIDEO GAMES? Bist Du eher ein Stamm- oder ein Gelegenheitsleser?
- ❑ Hab'n Abo/Sammle die VG
- ❑ Kaufe ich jeden Monat am Kiosk/ Sammle die VG
- ❑ Kaufe mehr als sechs Ausgaben im Jahr
- ❑ Kaufe weniger als sechs Ausgaben im Jahr
- ❑ Kaufe ich fast nie
- ❑ Bekomme ich geschenkt oder leihe mir das Heft

11 Schätze doch mal, wieviele Freunde oder Geschwister Deine VIDEO GAMES auch noch jeden Monat lesen:
- ❑ Niemand sonst
- ❑ Noch eine(r)
- ❑ Noch zwei
- ❑ Noch drei
- ❑ Mehr als drei

12 Natürlich sind wir nicht die einzige Fachzeitschrift auf dem Markt. Welche anderen Magazine kennst oder liest Du außer der VIDEO GAMES?

	kenne ich	kaufe ich	habe ich abonniert
Bravo Screenfun	❑	❑	❑
Edge	❑	❑	❑
EGM	❑	❑	❑
Fun Generation	❑	❑	❑
Fun Vision	❑	❑	❑
Game Fan	❑	❑	❑
Maniac	❑	❑	❑
Mega Fun	❑	❑	❑
Next Level	❑	❑	❑
N-Zone	❑	❑	❑
Das offizielle PlayStation Magazin	❑	❑	❑
Play PlayStation	❑	❑	❑
PlayStation Games	❑	❑	❑
Power Station	❑	❑	❑
Total	❑	❑	❑
World of PlayStation	❑	❑	❑
Andere, und zwar:	❑	❑	❑

____

13 Welche Faktoren sind am Kiosk für Dich ausschlaggebend, damit ein Heft es verdient, von Dir gekauft zu werden?

	wichtig	kann den Ausschlag geben	unwichtig
Günstiger Preis	❑	❑	❑
Hochglanzpapier	❑	❑	❑
Titelthema	❑	❑	❑
Exklusivberichte	❑	❑	❑
Gewinnspiel	❑	❑	❑
CD im Heft	❑	❑	❑
Poster im Heft	❑	❑	❑
Aufkleber im Heft	❑	❑	❑
Andere Gründe:	❑	❑	❑

____

14 Gibt es eine Ausgabe der VIDEO GAMES, die Dir besonders gut gefallen hat?
Wenn ja, warum?

____

____

15 Welches Titelbild eines deutschsprachigen Videospielemagazins ist Dir in jüngster Zeit besonders positiv aufgefallen?

____

Und mal wieder das heikle Thema Datenschutz: Einerseits interessieren uns einzelne Namen und Adressen – rein auswertungstechnisch – überhaupt nicht, andererseits lassen sich ohne die Adressen schlecht Gewinner bei der Verlosung ermitteln. Wer also einen der ausgelobten Preise gewinnen möchte, der füllt die Rückseite aus, schnibbelt den Coupn ab und steckt beides in einen Briefumschlag (bei Fax-Einsendungen müssen wir natürlich die Redaktionsschere bemühen). Alle Teilnahmecoupons wandern dann in eine gesonderte Kiste, und der Fragebogen ist somit anonym. Die Umfragezettel werden von einer externen Firma ausgewertet und in Tabellenform an uns zurückübermittelt. Wen die Verlosung ohnehin nicht interessiert, der läßt Namen und Adresse einfach weg.

LESERUMFRAGE

16 Wie gefällt Dir die optische Gestaltung der VIDEO GAMES?
- ❑ klasse
- ❑ gut
- ❑ geht so
- ❑ unübersichtlich/chaotisch
- ❑ langweilig/öde
- ❑ ismiregal

17 Wenn Du Chefredakteur wärst, welche Themen würdest Du anteilsmäßig ausführlicher behandeln, und welche würdest Du kürzen bzw. ganz weglassen?

	Mehr davon	genau richtig	weniger	raus
Previews	❑	❑	❑	❑
Spieletests	❑	❑	❑	❑
Interviews	❑	❑	❑	❑
Tips/Cheats	❑	❑	❑	❑
News aus Japan	❑	❑	❑	❑
Messeberichte	❑	❑	❑	❑
Besuche bei Entwicklern	❑	❑	❑	❑
Special Features (z.B. über Rollenspiele, Soundtracks, Firmen, etc.)	❑	❑	❑	❑
Importspiele	❑	❑	❑	❑
Automaten	❑	❑	❑	❑
Leserbriefe	❑	❑	❑	❑
Technik-Tips	❑	❑	❑	❑
Wettbewerbe	❑	❑	❑	❑
Game-Boy-News	❑	❑	❑	❑

18 Hättest Du gerne auch andere Themen neben Videospielen im Heft?
- ❑ Kino/Film
- ❑ Fernsehen
- ❑ Anime/Manga
- ❑ Computerspiele
- ❑ Comics
- ❑ Musik
- ❑ Bücher
- ❑ Sport
- ❑ Andere Themen, und zwar:

____

19 Welche Spieletypen interessieren Dich eigentlich hauptsächlich?

	sehr	kommt aufs Spiel an	gar nicht
Rennspiele	❑	❑	❑
Sportspiele	❑	❑	❑
Jump'n Runs	❑	❑	❑
Beat'em Ups	❑	❑	❑
Adventures	❑	❑	❑
Actionspiele	❑	❑	❑
Ballerspiele	❑	❑	❑
Strategiespiele	❑	❑	❑
Denk-/Logigspiele	❑	❑	❑

20 Jetzt dürft Ihr mit uns abrechnen: Bitte bewertet unsere Rubriken im Heft nach dem VG-Wertungsschema von 100% (sehr gut) bis 0% (ungenügend):

	Bewertung
Spieletests	_____%
Previews	_____%
News	_____%
Tips & Tricks	_____%
Leserbriefe	_____%
Rat & Tat	_____%
Wettbewerbe	_____%
Hitparadenecke	_____%
Editorial	_____%
Szene-Chat	_____%
Inhaltsverzeichnis	_____%

21 Und jetzt noch ein paar klitzekleine persönliche Fragen. Wie alt bissen Du eigentlich so?
- ❑ 6 - 10 Jahre
- ❑ 11 - 13 Jahre
- ❑ 14 - 16 Jahre
- ❑ 17 - 19 Jahre
- ❑ 20 - 24 Jahre
- ❑ 25 - 29 Jahre
- ❑ 30 - 40 Jahre
- ❑ gehe bald in Rente

22 Dann hätten wir noch gerne gewußt, auf welche Schule Du gehst, bzw. welche Ausbildung Du machst/gemacht hast:
- ❑ Grundschule
- ❑ Hauptschule
- ❑ Realschule
- ❑ Gymnasium
- ❑ Lehre
- ❑ Studium
- ❑ Beruf

23 Gleich sind wir durch – jetzt fehlen uns nur noch die Angaben zu Deiner finanziellen Situation: Überschlage einmal grob, wieviel Geld Du im Monat zur freien Verfügung hast und wieviel davon für Spiele/Zubehör draufgeht (Leser aus Österreich bitte in DM umrechnen):

	habe ich	gebe ich für Spiele aus
0 - 30 Mark/sfr	❑	❑
30 - 60 Mark/sfr	❑	❑
0 - 100 Mark/sfr	❑	❑
100 - 150 Mark/sfr	❑	❑
150 - 200 Mark/sfr	❑	❑
200 - 300 Mark/sfr	❑	❑
300 - 500 Mark/sfr	❑	❑
500 - 1000 Mark/sfr	❑	❑
mehr als 1000 Mark/sfr	❑	❑

Anschrift (die Adresse wird nur für die Verlosung verwendet):

Vorname:

Name:

Straße:

Ort:

Bitte in leserlichen Druckbuchstaben ausfüllen. Danke!

Hall of Games

at HOME

Auf in die unendlichen Welten
des Abenteuers! Denn CeBIT HOME, die
Erlebnismesse 1998, präsentiert mit DIGITAL
ENTERTAINMENT grenzenlose Spiele-Action
in der Hall of Games. Hier zeigt sich neben
den Stars der Virtual Reality die Prominenz
aus Kino und Fernsehen. Sei mittendrin,
wenn's richtig abgeht.
CeBIT HOME '98 – und Hannover
wird zum absoluten Live-Erlebnis.
Enter the next level. At HOME.

www.cebithome.de

HANNOVER 26.8.-30.8.1998



**Die PC-TV-Video-
HiFi-Games-Multimedia-Tele-
Erlebnismesse 1998**



Deutsche Messe AG · Messegelände · 30521 Hannover · Telefon (0511) 89-0 · Telefax (0511) 89-326 26 · T-Online *32 300 80#



Mit unserem Thema "harte & unfaire Spiele" haben wir erwartungsgemäß die alteingessesenen Zocker unter Euch angesprochen, die auch zahlreich aus dem Nähkästchen über Sternstunden ihrer Spielerkarriere plaudern. Außerdem diskutieren wir mit Euch kleine Meinungsverschiedenheiten hinsichtlich Beat'em Up-Wertungen und beantworten eine wahre Fragenflut eines äußerst wißbegierigen Lesers.

Forum 6/98 : Unfairneß & Harte Spiele

Hallo, Beat'em-Up-Ralph! Ich bin seit acht Jahren Zocker, und die PC-Engine war meine erste Konsole, gefolgt vom Turbo Express, dem SNES und dem N64. Die schwersten Spiele auf dem N64 sind zweifellos die von Rare.
Den Pokal für das schwerste Spiel, das ich je gezockt habe, heimst aber mit Sicherheit *Actraiser 2* ein. Ständig wird man von zwei oder drei Seiten angegriffen, die Projektile des Gegners gehen mühelos durch Wände, Sprungeinlagen bewegen sich oft an der Grenze der Unverschämtheit und eine Berührung mit einem Endgegner bedeutet den Tod. Nicht einmal mit Action Replay & Co. konnte ich das Teil bis heute durchzocken!

Jamal Nichols, Mainz-Gonsenheim

Hi VG-Team! Also, beim Thema "Spiele, die mich zum Wahnsinn trieben" muß ich einfach meinen Senf dazugeben. Um ein paar Beispiele zu nennen:

- *Need for Speed* 1+2 (PS): Ein Unfall, und man ist sofort wieder Letzter.
- *King of Fighters 94* (Neo Geo): Gibt es eigentlich jemanden, der den letzten Boß jemals besiegt hat? (Anm. d. Red.: Ja, ich... aber, Du hast offenbar die Bosse der darauffolgenden Episoden noch nicht bekämpft!)
- *Art Of Fighting 2* (Neo Geo): Mr. Big ist einfach viel zu hart!
- *Pulstar* (Neo Geo): Ohne Cheat unspielbar schwer!

Diese Liste ließe sich noch lange fortsetzen, aber ich will nicht, daß der Eindruck entsteht, ich würde alle schweren Spiele als unfair abtun. Meine persönliche Definition von "unfair" lautet: Ein Spiel ist dann als unfair zu bezeichnen, wenn der erfahrene Spieler nach dem zehnten Versuch immer noch an der gleichen Stelle scheitert.
Meine härtesten Schlachten habe ich u.a. mit *Warsong* (MD) erlebt: Nach schlappen acht Stunden Dauerzocken konnte ich endlich den letzten Boß bezwingen. Wenn mich ein Spiel zum Wahnsinn treibt, hilft meistens der obligatorische Biß ins Joypad – zum Glück sind die ziemlich hart im Nehmen! Euer Stammleser

Tobias Bauer via e-mail

Dieses Forum war gar keine so schlechte Idee! Schon immer wollte ich mich über die Schwierigkeiten in Videospielen auslassen. Als erstes wäre da... da wäre... ach ja, der letzte Level von *Theme Hospital* (PS): Man kann sich ja regelrecht am laufenden Band ansehen, wie die Besucher auf den Gängen umkippen (bei mir zumindest). Oder aber *Warhammer – Dark Omen* (PS): Ich würde mit Sicherheit Lachkrämpfe bekommen, wenn die Programmierer gezwungen würden, Ihr eigenes Machwerk selbst durchzuzocken.
Zum Glück gibt's auch einfache Spiele. Was manche Leute am letzten Boß Sephiroth von *Final Fantasy VII* finden – als ob der ein echtes Problem gewesen wäre. Capcoms vieldiskutierten Zombie-Schocker hatte ich auch auf Anhieb in knapp dreieinhalb Stunden durch. Aber zurück zu den harten Games: Wenn ich eine Stelle auch nach dem x-ten Mal nicht geschafft habe, könnte ich guten Gewissens das Joypad an die Wand knallen, auf daß es in alle Einzelteile zerfällt!

Florian Bieler, Ebersbach

Hallöchen, zu Eurem Forumthema fällt mir einiges ein: *Super Probotector* auf dem Super Nintendo sollte auf "Easy" wohl nur ein Scherz sein – die paar Minütchen, die man dafür brauchte. Auf "Medium" war das Ganze schon etwas schwieriger: Ich und mein Kumpel brauchten zwar einige Versuche mehr, aber soo lange hat es auch nicht gedauert. Anders war die Situation dann bei "Hard": Am Anfang waren wir auch nach mehreren "Game Over" immer noch hoch motiviert, aber etliche Versuche später sah es dann schon anders aus, und es wurde uns langsam aber sicher zu dumm.
Nach ewigem hin und her haben wir dann doch den finalen Endgegner frustriert besiegt. Damals hatte ich gute Lust, diese Alienschlacht von jemandem von Konami mit nur einem Leben durchspielen zu lassen und jedesmal, wenn er es verliert, als Strafe noch zweimal mehr durchzocken zu müssen, hehe. Damals dachte ich, Konami hätte beim Schwierigkeitsgrad keine Ideallinie gefunden: "Easy" und "Medium" zu leicht und "Hard" viel zu schwer. Meines Erachtens ist es ein Fehler, den Frustfaktor so hoch anzusetzen, nur um einen Titel länger zu machen – ein wenig schade um dieses damals grafische und heute immer noch akustische und gameplaytechnische Meisterwerk.
Ähnlich ist die Situation übrigens bei *Tomb Raider 2*: Ab dem Opernhaus wurde es hier ganz schön knifflig und schwer, um nicht zu sagen unfair. Bei *Jurassic Park 2* war schon der erste Level fast unschaffbar. Ich hoffe, die Entwickler haben endlich ein Einsehen und merken, daß bei guten Spielen wie *Tomb Raider 2* auf diese Weise eine Menge Spielspaß verloren geht. Für die VG wünsche ich Euch weiterhin alles Gute, Euer treuer Leser

Johannes Obermeier, Viechtach

Hi VG, hi Ralph! Wie bestimmt viele Videospielveteranen habe ich auch als solcher das Bedürfnis, mich zum Forumthema der VG 6/98 zu äußern. Nun wird's sehr nostalgisch: Nach Atari VCS und C64 hielt ein häßlicher grauer Kasten names NES Einzug in mein trautes Heim, und mit ihm *Super Mario Bros.* Genau hier fing der Ärger – oder mit anderen Worten: Ehrgeiz – an, wirklich alles in diesem Spiel zu sehen, indem man sich auf verschiedene Art und Weise warpte, oder versuchte, das Teil mit nur einem Leben durchzuspielen.
Eines der herausforderndsten Module, das je in meine Konsolen wanderte, war jedoch der erste Teil der *Castlevania*-Serie. Hier gab es keine Paßwörter, Speicherpunkte oder Zusatzleben in Hülle und Fülle – wie bei so vielen Spielen seinerzeit ging es noch um pures Zockerkönnen und Studieren der Gegner. Die nicht ganz ausgereifte Technik trug ihren maßgeblichen Teil

zum hohen Schwierigkeitsgrad bei (langsame Bewegungen von Simon Belmont im Gegensatz zu fixen Attacken der Gegner oder dicke Grafikfehler, die so manchen zu überspringenden Spalt unsichtbar machten). Hatte man nach Verlust aller Nerven und energischem Einschlagen des Joypads auf sämtliche Einrichtungsgegenstände der wohlbehaltenen Kinderstube endlich diesen fiesen Igor bezwungen, folgte er: Der Endgegner meiner Alpträume, der mich um mein erstes NES brachte, aka "Der Tod". Je öfter mir der Sensenmann mein kostbares Leben wegsäbelte und ich wieder ganz von vorne anfangen mußte, umso fieser verbissen sich meine Zähne ins mittlerweile dritte für dieses Spiel erworbene Joypad. Doch ich ließ mich nie vom richtigen Zockerweg abbringen und verzichtete auf alle Schummeltricks und -module – und das bis zum heutigen Tage. Dafür platzte mir nach zwei Tagen Vernichtung durch den Tod der Kragen, und das NES flog samt Inhalt kräftig gegen die Zimmerwand. Dies überlebte allerdings nur das Modul, ein Omen? Also, neue Konsole her (ich habe damals viel Zeitungen ausgetragen) und von vorne anfangen, bis schließlich trotz weiterer Eskapaden (meine Mutter hatte beim Staubwischen ein noch nie zuvor gezeigtes Interesse an meiner Konsole an den Tag gelegt und den über Nacht erreichten Spielstand durch Ausschalten für alle Zeiten vernichtet!) der Tag des Triumphes doch noch kam.

Davon abgesehen: Erzähle ich heute so manchen Neo-Zockern (Bezeichnung für PS-Neueinsteiger durch Fernsehwerbung oder Kaufhoferfahrungen) von den guten alten Titeln wie *Probotector* I und II oder *Dragon Quest*, so ernte ich nur noch Gelächter wegen der veralteten Grafik. Schade eigentlich. Natürlich spiele ich auch gerne ein FFVII mit Topgrafik, trotzdem fand ich die SNES-Titel FF II + III atmosphärisch genauso toll. Die Charaktere waren auch ohne Polygon-Darstellung allemal interessant und stark dargestellt.

Da ich die Softwareentwicklung und auch deren Schwierigkeitsgrad-Rückgang miterleben durfte, verstehe ich auch die Protestbriefe mancher "Zocker" oder sogenannter "Freaks" nicht, die sich über den Schwierigkeitsgrad eines *Tomb Raider 2* oder *G-Police* aufregen. Gut, letzteres ist schon etwas anspruchsvoller, aber TR bietet nun wirklich alle features, die ein Versagen des Spielers nahezu unmöglich machen. Und gerade solche Meckerer benutzen bestimmt noch Lösungsbücher und Cheats. Leute, hört doch auf, Euch mit solchen Tricks selbst zu beschummeln, Ihr nehmt Euch nur selbst den Spaß an Eurem teuer erstandenen Spiel! Bleibt sauber und liefert weiterhin ein immer besser werdendes Format ab,

Thomas Webler, Hachenburg

Gut zu wissen, daß ich nicht der einzige bin, bei dem des öfteren Joypads und anderes Zubehör an die Wand fliegen – wie letztens erst wieder bei Bio Freaks *passiert! Dabei liegt es oft gar nicht so sehr an der Schwierigkeit des Spiels, sondern vielmehr an der eigenen Ungeschicktheit, die sich im Laufe einer Reihe von Fehlversuchen allmählich zu einem Frustgefühl, kombiniert mit Wutzusätzen im Bauch, ansammelt. Folglich konzentriert man sich auch nicht mehr in dem erforderlichen Maße und schafft die hakelige Stelle erst recht nicht.*

Manche Titel treiben einen aber wirklich an den Rand eines Nervenzusammenbruchs, sei es durch den Schwierigkeitsgrad oder mißlungene Gameplay-Features, wie meiner Meinung nach die Fackeln in Tomb Raider 2*, die einen, einmal aufgebraucht, für immer im Dunkeln herumsuchen lassen. Manchmal drängt sich mir auch aus ein paar Gründen der Verdacht auf, die Spiele werden mit Absicht schwerer (und nicht etwa leichter, wie von Thomas behauptet) – schließlich entdecken die Firmen langsam das in Japan schon lange existente Marktsegment der Spieleberater und Lösungsbücher. Nahezu jedes Spiel wird dort mit einem dicken Schmöker ausführlich ergänzt. Manche (vor allem berufstätige) Leute haben eben nicht mehr die Lust und die Zeit, stundenlang an einer harten Stelle ihres soeben teuer erstandenen Produktes zu hängen und zu knobeln.*

Oder aber will man etwa von Seiten der Softwareindustrie durch gesunde Härte den Spieler mit einem Titel solange bei der Stange halten, bis das nächste Produkt aus eigenem Hause erscheint? Ein Schelm, wer Böses dabei denkt! Auf jedem Fall habt Ihr noch immer den Vorteil, es

neben den Gegnern im Spiel selbst nicht auch noch mit dauernden Abstürzen der Preview- und Testversionen zu tun zu haben!

Der ultimative Fragenkatalog

Hallo VIDEO-GAMES-Team! Nach jahrelangem Lesen Eures Magazins wollte ich Euch endlich mal einen Brief schreiben und Euch mit ein paar Fragen bombardieren, die mir nicht aus dem Kopf gehen:

1. Könnte das N64 die Grafik von Scud Race oder anderen populären Automatenspielen zustande bringen? Wenn nicht, weshalb?
2. Warum kann man auf der PlayStation kein ganzes Spiel mit der Grafik der Rendervorspänne der meisten Titel machen?
3. Lohnt es sich heutzutage überhaupt noch, ein Neo Geo CD zu kaufen? Die Neo Geo Modulkonsole ist ja schon ziemlich alt. Warum kosten die alten Spiele immer noch so viel, und die neuen erst?
4. Es gibt Spiele in Japan, die man nicht nach Europa importieren kann, die man sogar noch nicht einaml kennt. Wieso?
5. Kann man seine PlayStation auf irgendeine Art und Weise frisieren, z.B. die Schnelligkeit, oder andere Sachen?
6. Warum programmiert man eigentlich nicht alle PS-Rennspiele mit einer Framerate von 50 oder 60 fps?
7. Was denkt Ihr, mit welchen technischen Daten Sony ihre neue Konsole präsentieren wird?
8. Wann erscheint Segas neue Geheimwaffe – das Dreamcast – eigentlich endlich in Japan? Wann können wir in Good Old Germany damit rechnen? Wird sie der PlayStation 2 technisch überlegen sein? Wieviel Bit hat das Dreamcast eigentlich?

(Anm. d. Red.: Die restlichen 22 Fragen lassen wir aus Gründen der Chancengleichheit weg)

Milan Novakovic, CH-Winterthur

1. Nein, diese Framerate gepaart mit hochauflösender Texture-Grafik und hohem Polygon Count und das Ganze noch dazu fast ohne jegliche Pop-Ups ist eine Nummer zu groß für das Nintendo 64, zumal die kriminell teure Automatenhardware einige Spezialeffekte beherrscht, bei denen das N64 mit den Ohren schlackern würde.
2. Es gab zwar schon einige Versuche wie Adelines Time Commando, dort wurde aber nur mehr oder weniger in Echtzeit von einem Renderszenario zum nächsten umgeblendet, echtes Echtzeit-Rendering fand nicht statt und würde die PS-Hardware auch völlig überfordern. Lediglich die vorberechneten Filmchen können abgespult werden.
3. Ob es sich lohnt, mußt Du selbst wissen. Objektiv betrachtet ist zumindest die langsame Single-Speed-Version nur was für Leute mit einer Engelsgeduld, die zwar echtes Neo-Geo-Feeling im Wohnzimmer haben wollen, sich aber die immens teuren Module nicht leisten können. Apropos Preis: Eigentlich sollte man NG-Module nicht mit normalen Videospielen, sondern mit Automatenspielen vergleichen – dann wären sie wiederum sehr günstig, denn Capcom verlangt für seine SF-, Darkstalkers- und X-Men-Platinen mehrere Tausend Mark. Das war und ist mit ein Grund, warum das Neo Geo vor allem in den Spielhallen so erfolgreich war.
4. Wenn Du genug bezahlst, importiert Dir Dein Händler sicher alles, was Du willst! Spiele, die man hierzulande "nicht kennt", sind aber vor allem textlastige und somit unspielbare Strategiespiele/Adventures/RPGs oder Genres wie die unsäglichen, bei Japanern so beliebten Schulmädchenspiele. Glaub mir: Bei Games, die nicht importiert werden, hast Du entweder nichts versäumt, oder sie sind unspielbar.
5. Nope, keine Chance.
6. Wenn die Programmierer es drauf hätten, würden sie es sicher tun! Es gibt aber eben talentierte und weniger talentierte Vertreter dieser Spezies. Genauso könntest Du auch fragen: "Warum bekommen nicht alle Spiele eine Spielspaßwertung von 90 Prozent?"
7. Meine Meinung ist: Die Sony-Hardwarecracks werden den Sega Dreamcast nach seinem Release im Winter auseinandernehmen und genau das verbessern, was dieses Gerät nicht oder nur mit viel Programmiergeschick draufhat. Gleichzeitig wird man erste – natürlich atemberaubende – Fakten über die PlayStation 2 unters Volk streuen, um die Euphorie über Dreamcast zu dämpfen und dementsprechend potentielle Käufer ins Grübeln zu bringen.
8. Da hat mal wieder jemand die VIDEO GAMES nicht ausführlich genug gelesen, was? Also, das Dreamcast erscheint Ende November offiziell in Japan und ein knappes Jahr später in den USA und bei uns in Europa. Segas Next-Next-Gen-Konsole wird ein 128-Bit-Gerät sein. Über einen Vergleich mit der PlayStation 2 läßt sich zu diesem Zeitpunkt natürlich mangels Existenz von technischen Spezifikationen letztgenannter noch nichts aussagen. Ihr dürft aber sicher sein, daß Sony die neue Sega-Maschine sofort sezieren und – wenn nötig – reagieren wird.

Wertungs-Zoff

Moin Ralph, wie gehtz? Also, die neue VG ist Euch mal wieder wunderbar gelungen, weiter so! Aber jetzt muß ich erstmal meinem Ärger Luft machen: Es kann doch nicht sein, daß *Real Bout 2* (Neo Geo) schlechter bewertet wurde als *Real Bout Special* (SAT)!
Man kann ja berechtigterweise sagen, daß sich nichts Weltbewegendes geändert hat, aber wenn das gleich mit 2% Abzug "belohnt" wird, müßte Capcoms SF-Serie jetzt auf einem Wertungsniveau von ca. 60 Prozent angekommen sein (O.K., ist ein blöder Vergleich, ich weiß). Aber dann auch noch zu behaupten, RBS wäre "klar das beste Fatal Fury", ist nicht ganz korrekt. Meine Vermutung: Der RBS-Test lag schon mehrere Wochen in der Schublade und wurde beim Druck der letzten VG einfach vergessen. Da aber damals RB2 noch gar nicht erschienen war, konntest Du es noch nicht berücksichtigen, Habe ich jetzt richtig geraten? Wenn ja, hätte man es vielleicht im RB2-Test richtigstellen können – es ist nämlich in fast allen Punkten besser, z.B. die besseren Back-grounds (die schönsten seit *Fatal Fury 3*), die wesentlich abwechslungs- und zahlreicheren Combos und das nochmals verbesserte Liniensystem.
So, das war's jetzt aber mit meiner Pingeligkeit, aber wenn es um meine Lieblingsserie geht, bin ich nun mal so, sorry! Übrigens gibt es in RB2 einen versteckten Charakter namens Alfred, den Piloten. Eine Möglichkeit, gezielt zu ihm zu gelangen oder ihn zu spielen, gibt es aber noch nicht mal im Internet (ist Alfred der Shen Long der Fatal-Fury-Reihe?). Man kann ihn aber als Area elf auf der Memory Card speichern.

Clemens Franke, Hannover

Du darfst die beiden Wertungen nicht so einfach miteinander vergleichen, obwohl beide Spiele aus derselben Serie stammen. Einmal wurde die SAT-Version (Real Bout Special), *einmal die Neo-Geo-Version* (Real Bout 2) *bewertet. Da auf der SNK-Konsole wesentlich mehr Konkurrenz im 2D-Beat'em-Up-Genre herrscht (u.a.* Last Blade*) und andererseits die Umsetzung des sechsten Teils der Fatal-Fury-Serie auf Segas Maschine sehr gut gelungen ist, führte dies zur Abwertung. Dennoch ist meines Erachtens RB2 das bessere Spiel, meine Aussage mit RBS als bestem Fatal Fury ist quasi außerhalb des Neo Geo Terrains zu verstehen. Daß* Street Fighter & Co. *mittlerweile vor allem auf der PS nicht mehr so gut wegkommen (siehe Tests zu* Street Fighter Collection *und* X-Men vs. Streetfighter*), liegt in der Tat an der mangelnden Innovation und der schlechten technischen Umsetzung (kein Abschlag-Feature, PAL-Balken, mangelnde Frames etc.). Eine löbliche Ausnahme stellt da das Samurai-Shodown-Fencing-Pack dar.*

ADRESSE LESERPOST

Für alle Leute, bei denen meinungstechnisch die Kreativität eher beim Internet-Surfen sprudelt, gibt's ab jetzt neben der klassischen Anschrift auch meine E-Mail-Adresse zwecks Kommunikation. Also: Bei allen Fragen, Anregungen, Bemerkungen, Beschimpfungen rund um die Spielewelt und uns, schreibt entweder an:

Redaktion VIDEO GAMES
Kennwort: Leserpost
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruberstr. 46a
85586 Poing
Deutschland
oder für alle Surfer via E-Mail:
rkarels@wekanet.de

RAT UND TAT

Diesmal machen wir eine Pause beim Technik-Lexikon und beschäftigen uns mit Hardware-Problemen wie der Nachrüstung eines normalen PS-Analog-Controllers mit Rumble-Funktion, NeGcon und den zu erreichenden Goodies bei einem der beliebtesten Spiele überhaupt: *Gran Turismo.*



Dual Shock Nachrüstung

Hi Ralph! Ich finde es eigentlich ziemlich link von Sony, nachdem man sich als gewissenhafter Spieler mit einem teuren Analogpad (kostete seinerzeit DM 80,-- !) eingedeckt hat, dieses Zubehörteil kurze Zeit später mit der Veröffentlichung des Dual Shock Pads zum alten Eisen abzustempeln. Da ich nicht gleich wieder soviel Kohle für ein Joypad ausgeben will (sondern eher für Games), hätte ich gerne gewußt, ob man das normale Analogpad irgendwie mit einem Elektromotor nachrüsten kann. Angenommen, es klappt: Ist die Funktionsweise und das handling dann dem Original-Dual-Shock-Pad ebenbürtig? Funktioniert dieses Teil eigentlich mit einem Joypad-Verlängerungskabel?

Johannes Hofbauer, Mainz

Es gab mal einen Umbausatz von ACME, der jedoch nur das normale Rumble-Pad, welches aber seit der Ablösung durch den Dual-Shock-Nachfolger nicht mehr gebaut wird, simuliert. Das Spielgefühl kommt allerdings keinesfalls an das des Dual-Shock-Pads heran, da lediglich ein Motor statt zweien nachträglich eingebaut wird. Somit wird im Spiel nicht zwischen unterschiedlich starken Rumble-Effekten wie z.B. in Circuit Breakers *unterschieden: Dort sorgt z.B. ein Hüpfer über eine kleine Bodenwelle nur für ein leichtes Vibrieren, ein Rempler aktiviert schon den stärkeren Motor unter dem linken Analogstick, und ein Absturz von der Strecke läßt mit beiden Motoren den maximalen Rütteleffekt auf Eure Hände los. Davon abgesehen, erfordert der diffizile Einbau des Nachrüstsatzes viel Talent am Lötkolben und funktioniert auch nicht einwandfrei: Bei besonders kräftigen Rumblern wird dem eigentlichen Pad für ein paar Sekundenbruchteile der Saft abgedreht. Lenkt man in diesem Augenblick gerade mit dem Analogstick, erkennt die PS diese jetzt gehaltene Stellung als Mitte und die gesamte Steuerung ist danach für die Katz. Da das Ganze mit ca. 40 Mark auch noch ziemlich teuer ausgefallen ist, kann man eigentlich nur zum Kauf des Original-Pads für ca. 60 Mark raten, wenn es denn unbedingt rumbeln muß. So erspart man sich auf jeden Fall Unanehmlichkeiten und Verlust der Garantie. Zur zweiten Frage: Beim Betreiben des Dual Shock mit Joypadverlängerungskabeln können Probleme auftreten. Offensichtlich funktioniert das Teil nicht mit jedem Kabel. Mit meinem uralten (keine Ahnug mehr, wer der Hersteller war) und dem von Naki dürfte aber alles klappen.*

Gran Turismo Bonus Cars

HI VG! Sonys *Gran Turismo* ist schon ein Klassespiel. Da ich mich aber nicht unbedingt zu den besten Konsolen-Racern im Lande zähle, hätte ich von Euch gerne gewußt, ob es sich denn lohnt, alle möglichen Cups, die da so ausgefahren werden, zu gewinnen. Welche Bonus-Autos erhält man denn für seine Siege?

Gregor Lachner, Ö-Linz

Nach einer ausführlichen Internet-Recherche haben wir folgendes für Dich herausgefunden: In jedem GT Rennen mit Ausnahme des Gold League Cup gibt es einen Bonus-Boliden zu gewinnen. Alle Event Rennen bieten dem Sieger sogar zwei verschiedene neue PS-Monster. Die meisten der Autos sind in mehreren Farben erhältlich. Außerdem gibt's nicht nur neue Kisten, sondern auch andere Goodies zu erspielen. Hier eine Auswahl, nach Cups sortiert:

- *Sunday Cup: Mazda Demio A-Spec*
- *Clubman Cup: Chevrolet Z28 Camaro 30th Anniversary Edition*
- *GT Cup: Toyota Chaser Limited Edition*
- *GT World Cup: Öffnet den GT HiFi-Modus, der es Euch ermöglicht, die Clubman Stage R5, Special Stage R5 sowie die Special Stage R11 im Hi-Res-Mode zu spielen*
- *FF Rennen: Honda CRX EF-8 SiR, Toyota Celica SSII*
- *FR Rennen: Nissan 'Q's 1800, Nissan Sil Eighty*
- *4WD Rennen: Subaru SVX S4, Mitsubishi Lancer GSR Evolution IV*
- *Lightweight: Honda CRX Typ R, Mazda Eunos*

Viel Spaß beim Ausprobieren!

NeGcon-Fehlfunktion

Bei meinen schon etwas älterem NeGcon kommt es immer mal wieder vor, daß bei Rennspielen trotz gasgeben überhaupt nichts passiert, oder eine unvermittelte Bremsfunktion auftritt, ohne daß ein Button gedrückt wurde. Ich habe natürlich kontrolliert, daß alles vorschriftsmäßig angeschlossen ist, aber keine Chance. Könnt Ihr mir weiterhelfen?

Steffen Kraus, Hannover

Könnte es sein, daß die Federn der Analogbuttons ausgeleiert sind? Mein Tip an Dich lautet deshalb: Schraube das Pad einfach mal vorsichtig auf und ziehe die Federn wieder etwas in die Länge. Dann sollte alles wieder problemlos laufen.

FORUMTHEMA

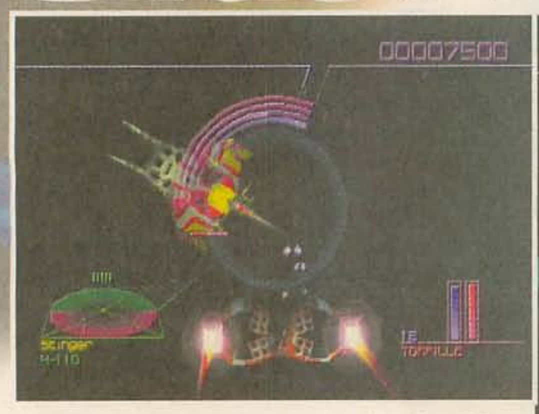
Wie unlängst zu erfahren war, soll Segas neue Zauberkonsole im November dieses Jahres die Fans in Japan entzücken, die USA und Europa werden jedoch aller Voraussicht nach wieder mal ein ganzes Jahr (!) bis zum offiziellen Release in die Röhre schauen. Was haltet Ihr von solchen Marketing-Maßnahmen? Ist das der Weg zurück an die Spitze für Sega? Werdet Ihr Euch aufgrund der Wartezeit einen Import-Dreamcast zulegen? Oder aber seid Ihr der Meinung, daß Segas 128-Bit-Konsole bis dahin von der PlayStation 2 längst technisch überholt ist – eine Tatsache, die für Sega nicht neu ist? An die Schreibgeräte und Rechner, Leute, Eure Meinung ist wichtig!

WEB-SITE DES MONATS

In der rein N64-lastigen Page www.nintendojo.com könnt Ihr Euch an allem ergötzen, was mit Nintendos 64-Bitter zu tun hat: Releaselisten, Gerüchteküchen, gestrichene Spiele, viele Reviews zu bereits erhältlichen Games, Tips&Tricks, Screenshots, Artworks, Links und vieles mehr. Außerdem werden sehr häufig Updates gemacht. Für eine private Page macht das Ganze einen sehr professionellen Eindruck mit ansprechendem Design, bei dem sich manch offizielle Site guten Gewissens eine Scheibe abschneiden könnte.



Blast Radius



Die Blast Radius-Raumer stehen für den Inbegriff modernster Waffen- und Verteidigungstechniken.

Eine kleine französische Rakete gefällig?



An Weltraum-Ballerspielen für die PlayStation herrscht zur Zeit kein Mangel. Die Story ist genretypisch kurz und stereotyp: In ferner Zukunft tobt zwischen der Menschheit und anderen Milchstraßenbewohnern ein fürchterlicher Machtkampf. Das sagenumwobene Wolf-Squadroon wurde in den interplanetaren Kriegen vollkommen ausgelöscht. Das Geschwader beschützte früher die Grenzen des galaktischen Reiches und sorgte mit ihren Patrouillenflügen für Sicherheit und verteidigte die Menschheit gegen außerirdische Übergriffe. Doch das ist schon lange vorbei. Ihr schlüpft in den Pilotenanzug von Kayne, dem letzten überlebendem Mitglied dieser Elitestaffel.

Endlich winkt die Gelegenheit, die Mörder Eurer Kameraden zur Rechenschaft zu ziehen – und dabei auch noch mächtig abzukassieren. Zu Beginn stehen vier Raumschiffe in der Abflughalle bereit, deren technische Ausrüstung sich durch Reward-Bonis und Power-Ups im Laufe der Zeit bis zur Perfektion ausbauen lassen. In den ersten Missionen ist es Eure Aufgabe, die feindlichen Schutzlinien zu durchstoßen. Gigantische Sternenkreuzer und zahlreiche Feindgeschwader versuchen, Euren Jäger zu zerstören. Die Missionen beschränken sich im Wesentlichen auf das Anfliegen von Radarpunkten, wo dann auch schon die bösen Buben warten. Während Eurer Feindvertilgung tauchen verschiedene Power-Up's auf, die als Energieauffrischer oder Zusatzmunitions-Lieferant dienen. Mit ihnen baut Ihr Euer ramponiertes Schutzschild wieder auf oder frischt den Torpedo-Haushalt auf. Zudem besteht ein weiteres Hauptziel darin, soviel Kohle wie möglich zu verdienen, um Eure Flotte mit neuen Schiffen (neun insgesamt) zu erweitern.

Im Alleingang müßt Ihr das Überleben des blauen Planeten sichern. Das Waffenarsenal setzt sich aus 13 verschiedenen Bordgeschützen, wie z.B. Laser, Raketen, Partikel- und Massenkanonen, zusammen. Das Debriefing informiert Euch am Ende über Eure Erfolgsquote. In den über 40 variantenreichen Missionen werdet Ihr unter anderem mit Raumbasen, Asteroiden, Planeten und Wurmlöchern konfrontiert. Als zusätzliches Schmankerl gibt es noch einen Zweispieler-Link-Modus, der kooperative Einsätze in zehn Spielsektoren erlaubt, oder zum knallharten Space-Duell in vier speziell designten Deathmatch-Levels einlädt. *ws*





GUT

Colony Wars meets Starblade – so in etwa läßt sich die Shoot'em-Up-"Konzeption" von Blast Radius beschreiben. Optisch und technisch präsentiert sich das Psygnosis-Game brillant, doch der Missionsaufbau kann nicht als allzu einfallsreich bezeichnet werden. Die erstklassigen Licht- und Explosionseffekte und das abwechslungsreiche Gegneraufkommen halten den Motivationsfaktor trotzdem anständig hoch. Doch aufgepaßt! Aus allen Himmelsrichtungen pfeifen Euch die Laserschüsse und andere Nettigkeiten um die Ohren, während Ihr Schildanzeige und Zustand Eurer Kanone im Auge behalten müßt. Ein Spiel mit atemberaubender Special-FX-Optik ist auch vor kleinen Schwächen nicht gefeit; zu monotone Angriffsstrategien der Feindschiffe und eine mickrige Power-Up-Ausstattung lassen etwas Abwechslung vermissen. Das wars aber auch schon mit dem Meckern. Durch das fließende Scrolling wirken die Weltraum-Gefechtsschauplätze ungewohnt elegant und plastisch. Gemeine Gegnerformationen und das grandiose Blitzlichtgewitter bescheren uns atmosphärisch ein großes Ballermannfest. Sicherlich ist das Marathon-Geschieße mit mickrigem Fadenkreuz spielerisch nicht zukunftsweisend, fesselt aber vor allem eingefleischte Shoot'em-Up-Fans für längere Zeit ans Joypad.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Weltraumballerspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Psygnosis
Testversion:	Psygnosis
Spieler:	1 (mit Link 2 gleichzeitig)
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Analog Dual Shock-Support
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	79%
Musik:	71%
Soundeffekte:	75%

Spielspaß: 71%

Monopol-Missbrauch?

Die drückende Marktüberlegenheit der PlayStation vor allem in Japan und Europa – nicht zuletzt aufgrund der überwältigenden Zahl der Third-Party-Anbieter – sollte – die mangelnde Qualität dieses oder jenes sich darunter befindlichen Machwerkes wollen wir mal außer acht lassen – bei Nintendo eigentlich die Alarmglocken schrillen lassen und entprechende Gegenmaßnahmen in Gang setzen.

Doch was entdeckt der kauffreudige Kunde beim Streifzug durch die Regale der Kaufhäuser und Fachhändler? Während bei den Sony-Titeln nahezu kein Preisunterschied zwischen In-House-Titeln und Fremdanbietern vorhanden ist, fällt im 64-Bit-Bereich die erstaunliche Preis-Diskrepanz zwischen den Nintendo/Rare-Modulen und dem kläglichen Rest auf, was in Einzelfällen bis zu 50 Prozent Aufschlag für den Endkunden bedeutet. Im Gegensatz zu Big N (ist diese Floskel nicht eigentlich schon ein Relikt aus vergangenen, erfolgreichen 16-Bit-Tagen?), das seine Module zu Dumping-Einkaufspreisen von 70 Mark an den Handel ausliefert, müssen die Third-Party-Hersteller selbige teuer bei Nintendo einkaufen und können deshalb nicht unter 100 Mark pro Stück liefern



– will man keinen Verlust damit einfahren. Da die eigenen Titel meist von allerhöchster Güteklasse sind, muß die Konkurrenz auf der eigenen Konsole ja wohl nicht so gefürchtet werden, daß man sich einen Wettbewerbsvorteil im Preissegment verschaffen muß.

Da Nintendo – im Gegensatz so Sony – keine "Regalpflege" betreibt (alte Titel werden aussortiert) , ist der Handel bei den teuren Fremdanbieter-N64-Titeln entprechend vorsichtig und kauft keine großen Stückzahlen ein. Folglich machen die wenigen mutigen N64-Publisher - mit Ausnahme der seltenen Top-Titel, die Nintendos Konkurrenz selbst nicht zu fürchten brauchen -, nicht den erhofften Gewinn, der die entsprechend aufwendigere Produktion rechtfertigt. Dieser ganze Teufelskreis kann eigentlich schlimmstenfalls im Endeffekt nur dazu führen, daß immer mehr Hersteller dem 64-Bit-Flaggschiff den Rücken zukehren – eine Tatsache, die man beim Videospiel-Veteranen im Moment eigentlich gar nicht brauchen kann. Will man also den Kampf gegen Sony nicht endgültig verlieren – vom heißen Atem des alten Rivalen Sega mit dem Dreamcast im Gepäck ganz zu schweigen – sollte Nintendo seine Preispolitik im Hinblick auf das Modul-Monopol noch einmal überdenken.

rk

Inserentenverzeichnis

Es ist nicht einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind aber erprobte Werkzeuge

Der Verlag und seine Mitarbeiter lehnen gewaltverherrlichende Spiele ab.
Eine Zeitlang haben wir deshalb für besonders brutale Spiele keine Spielspaßwertung vergeben. In Zukunft werten wir aber wieder alles, da die Altersempfehlung deutlich genug ist.
Indizierte Spiele werden von uns aufgrund der Rechtslage nicht vorgestellt oder bewertet, durch aktuelle Gesetzesänderungen werden Spiele in Zukunft automatisch systemübergreifend indiziert. Das bedeutet, wenn von einem Spiel z.B. die PC-Version indiziert wird, gilt dies gleichzeitig auch für alle Konsolenumsetzungen.



ALEX
War diesen Monat der letzte bei der Artikelabgabe und muß deswegen auf die nächste Messe mitfahren. Strafe muß sein!



DIRK
Hat uns allen vorgemacht, daß es doch ein Leben nach der Arbeit gibt: Trotz Mega-Streß war er auf der Love Parade und hat alles fertiggekriegt.



RALPH
Hat die Gangschaltung seiner Familienkutsche erledigt und nagt jetzt am Hungertuch. Daß so eine winzige Tiptronic auch so teuer sein muß ...



TET
Hätte vor lauter Front Mission fast übersehen, daß man zum Leben auch noch Essen und schlafen muß. Keine Angst, er ist bald wieder ganz gesund.



WOLFGANG
Hat sich geoutet: DJ Wolfman legt neben seinem Redakteurs-Job in verschiedenen Discos seine Lieblingsscheiben auf. Wo, wird nicht verraten.

WERTUNG

System:	Playstation
Spieletyp:	Action-Adventure
Datenträger:	CD
Hersteller:	Adeline
Testversion:	EA
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	70%
Musik:	71%
Soundeffekte:	75%

Spielspaß: 80%

Ganz oben findet Ihr die Beschreibung des Spieletyps **sowie technische Daten.**
Danach folgt die Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1-3 ist leicht spielbar, 4-6 mittelschwer, 7-9 sehr schwer.
Neu ist unsere Altersempfehlung.
Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (einfach nicht zu steigern) variieren.
Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet **nicht offiziell erhältliche Importmodule.**

Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem **Video-Games-Classic-Prädikat**



INFO

System:	PlayStation
Spieletyp:	3D-Ballerspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Tecno Soft
Testversion:	Dynatex, Dortmund
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	
Schwierigkeitsgrad:	7
Preis:	ca. 130 Mark
Empfohlene Altersfreigabe:	ab 12
Sprachkenntnisse:	(Flagge)





Auf vielfachen Wunsch unserer Leser hin haben wir uns entschlossen, die lange vernachlässigte "Import-Ecke" wieder aufleben zu lassen. Jeden Monat werden wir hier Spiele vorstellen, die aller Voraussicht nach nie ihren Weg in die lokalen Händlerregale finden werden, sondern ausschließlich in japanischen oder amerikanischen Läden zu finden sind. Der dazugehörige Info-Kasten ähnelt dem unserer Previews sehr. Die Angabe **Sprachkenntnisse** besagt, wie sattelfest Ihr in der jeweiligen Sprache sein müßt, um das Spiel zu bedienen. Eine Landesflagge bedeutet "ohne Kenntnisse spielbar", bei zwei Flaggen heißt es "Schulwissen oder viel ausprobieren" und drei Fähnchen sind schließlich das Aus für alle, die in der angegeben Sprache nicht absolut heimisch sind. Daneben findet Ihr noch ein Bild der Verpackung, damit Ihr das Produkt auch wiedererkennt, und unseren Rating-Daumen. Dieser bezeichnet in fünf Stufen von unten nach oben besser werdend unsere Einschätzung des Spiels – aber keine Prozentwertung!

DAS KLEIN GEDRUCKTE

Wir legen bei der objektiven Bewertung von Spielen großen Wert auf Teamarbeit. Nur diese bringt bei der monatlichen Wertungskonferenz Ergebnisse. Da nicht immer alle Crew-Mitglieder einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst die Beschreibung des Spielablaufs und der Besonderheiten. Es folgt der Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit. Im anschließenden Wertungskasten tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt – je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir auf der Basis der verwendeten Hardware Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Die wichtigste und entscheidende Wertung ist aber der Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic ausgezeichnet, den Ihr ab 80% Spielspaß findet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel.

Media Control TOP 10

	Platz	(Vormonat)	Titel	Hersteller
NINTENDO 64	1	(3)	Frankreich '98 - Die Fussball-WM	EA
	2	(neu)	Forsaken	Acclaim
	3	(1)	Yoshi's Story	Nintendo
	4	(2)	Super Mario 64	Nintendo
	5	(neu)	NBA Courtside	Nintendo
	6	(4)	Aerofighter's Assault	Konami
	7	(5)	Mario Kart 64	Nintendo
	8	(6)	Diddy Kong Racing	Nintendo
	9	(neu)	International Superstar Soccer	Konami
	10	(8)	Cruisin' USA	Nintendo
SATURN	1	(1)	Panzer Dragoon Saga	Sega
	2	(2)	Blazing Dragons	Take 2 Interactive
	3	(neu)	Mistery Mansion	Sega
	4	(4)	Parodius de Luxe - Classic	Konami
	5	(neu)	Bust a move 3	Acclaim
	6	(neu)	Z	GT Interactive
	7	(neu)	Bug	Sega
	8	(neu)	Formula Karts	Sega
	9	(neu)	Crime Wave	Core Design
	10	(neu)	Rayman	Ubi Soft
PLAYSTATION	1	(5)	Frankreich '98	EA
	2	(1)	Gran Turismo	Sony
	3	(2)	Tomb Raider - Platinum	Eidos
	4	(7)	Tekken 2 - Platinum	Sony
	5	(9)	Need for Speed 3	EA
	6	(10)	Tomb Raider II	Eidos
	7	(6)	Crash Bandicoot - Platinum	Sony
	8	(4)	Porsche Challenge - Platinum	Sony
	9	(neu)	Men in Black	Gremlin In
	10	(8)	Lucky Luke	Infogrames

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern. Die Zahl in Klammern ist die Vormonats-Platzierung.

Die zehn besten TESTS

	Titel	System	Wertung
1	AllStar Baseball	Nintendo 64	92%
2	Virtual Chess	Nintendo 64	84%
3	Iggy's Reckin Balls	Nintendo 64	84%
4	Cardinal Syn	PlayStation	80%
5	Tombi	PlayStation	78%
6	Atari Collection Vol. 2	PlayStation	77%
7	N_2O	PlayStation	76%
8	Sentinel Returns	PlayStation	75%
9	Viper	PlayStation	74%
10	GT 64	Nintendo 64	71%

Die Redaktions-Top-Ten ergeben sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge.

Hits der REDAKTEURE



SPIELT ZUR ZEIT .... Deep Fear
weil wahrscheinlich der letzte SAT-Titel auf PAL

HÖRT ZUR ZEIT ... Armageddon, Soundtrack
.... weil der Titel-Song von Aerosmith ist

FILM--FAVORIT .... Armageddon
.. weil Bruce sich nicht von einem toten Stein
.... verarschen läßt



SPIELT ZUR ZEIT .... Cardinal Syn
.... weil er alle Abspann-Renders sehen will!

HÖRT ZUR ZEIT .... World Cup-Sampler
..... Gibt es zur Zeit was anderes als Fußball?

FILM-FAVORIT .... Armageddon
.... Willis rulez!



SPIELT ZUR ZEIT ...... Final Fantasy VIII Demo
.... weil es nach Final Fantasy VII kommt

HÖRT ZUR ZEIT .... "Alive" von Speed
.... weil J-Pop gut zu Spielen paßt

FILM-FAVORIT .... Godzilla
.... weil er so schöne große Augen hat



SPIELT ZUR ZEIT .... Virtual Chess
.... um mal wieder intensiv zu denken

HÖRT ZUR ZEIT .... Front Mission 2
.... Tet testet und testet und testet...

FILM-FAVORIT .... Armageddon
.... Willis muß sein. Auch im All.



SPIELT ZUR ZEIT ...... Super Pang Collection
..... weil's da immer so super „päng" macht

HÖRT ZUR ZEIT.Lotte Ohm, Das Ohmsche Gesetz
.... (kommt so günstig nicht wieder)

FILM-FAVORIT .... Brasilien:Holland
.... besser als jeder Krimi

VG-LESER Top 10

	Titel	System
1	Gran Turismo	PlayStation
2	Final Fantasy 7	PlayStation
3	Indiziertes Spiel	PlayStation
4	FIFA '98 - Die WM-Qualifikation	PlayStation/ N64
5	Diablo	PlayStation
6	Diddy Kong Racing	N64
7	Forsaken	PlayStation
8	G-Police	PlayStation
9	Need for Speed 3	PlayStation
10	C & C 2	PlayStation

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: WEKA Consumer Medien, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Fax: 08121 - 95 12 98

KINOHITS des Monats

	Titel	Kommentar
1	Sechs Tage, sieben Nächte	Ein Abenteuer
2	Eine Hochzeit zum verlieben	Flotte Liebeskomödie
3	Grease	restaurierter Musicalhit mit Travolta und Olivia NJ
4	Das Magische Schwert	Artus-Sage im Zeichentrickfilm
5	Das Mercury Puzzle	mit Alec Baldwin und Bruce Willis
6	Deep Impact	immer noch Kinohit
7	Blues Brothers 2000	kein Kommentar!
8	Titanic	will einfach nicht untergehen
9	Mord im Weissen Haus	Wesley Snipes ermittelt
10	Der gebuchte Mann	Komödie

Iggy's reckin' balls

Diese Welt hat einen besonders Kinderzimmer-freundlichen Background.

Die Perspektive wechselt auf geraden Abschnitten.

Acclaims Iguana-Programmierertruppe, ansonsten mehr für deftige Dino-Kost zuständig, wollte die eigenen Kreativfähigkeiten nochmal von Grund auf unter Beweis stellen und begab sich deshalb auf die Suche nach einem völlig neuen Spielprinzip ohne gewaltverherrlichende Anteile. Von den existiernden Genres sind bis auf die Rubrik "Geschicklichkeits-, Puzzle-, Denkspiele" alle sehr gut abgedeckt, so daß es am leichtesten erschien, in eben jener Kategorie einen neuen Akzent zu setzen. Ähnliches ist Nintendo zu SNES-Zeiten mit *Unirally* schon einmal gelungen, an das *Iggy* zu Beginn auch prompt erinnert. Dennoch hinkt der Vergleich mit Nintendos Spaßmacher, da die Piste bei *Reckin' Balls* keine klar festgelegte, sondern eine zerstückelte Rennstrecke ist, und Ihr nicht wirklich um die Wette fahrt, sondern hauptsächlich hüpft.

Darum geht es letztlich: Als Spielfiguren stehen zu Beginn acht lebendige Flummis zur Auswahl (acht weitere könnt Ihr Euch später dazuverdienen, unter anderem einen Elvis-Verschnitt und "En-Tee-1", ein Alien), die ihre



Mit diesen drei Buchstaben fängt einer der beiden Cheats an. Na, errät wer den Rest?







Bei der Siegerehrung erhaltet Ihr Tips.

Obwohl die Spielbälle alle auf süß getrimmt sind, geht die Idee auf den Bionic-Commando-Soldaten zurück.

Schnelligkeit und ihr Reaktionsvermögen in immer neuen Situationen gegenseitig unter Beweis stellen wollen, wobei immer nur vier "Fahrer" gleichzeitig antreten. Es existieren zehn Welten, von denen vier zu Beginn zugänglich sind. Jede Welt besteht wiederum aus zehn Kursen, die allerdings nicht, wie sonst üblich, von links nach rechts aufgebaut sind, sondern spiralförmig von unten nach oben verlaufen. Jede Spielfigur verfügt über einen Greifarm, mit dem Ihr Eure Kontrahenten packen und wegschleudern oder Euch von Plattform zu Plattform hangeln könnt. Das klingt jetzt auf Anhieb vielleicht etwas mager, ist aber in der Praxis alles andere als einfach. Was die Sache interessant macht, ist einerseits der Spielaufbau, da in jeder Welt neue Hindernisse/Herausforderungen, wie drehende Plattformen, Laufbänder in unterschiedlichen Geschwindigkeiten, etc., dazukommen und man andererseits durch gezielten Einsatz der Extras (siehe Kasten) viel Spannung ins Geschehen bringen kann. Eure Computergegner sind übrigens alles andere als lahme Krücken, weshalb Ihr zu Beginn im "Easy-Street-Level" erst mal alle Grundtechniken beigebracht bekommt. Sonst seid Ihr chancenlos. *ds*



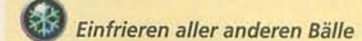
Dies ist die Grundstruktur: Ringförmige Plattformen, an denen Ihr Euch an bestimmten, durchlässigen Stellen hochziehen müßt.



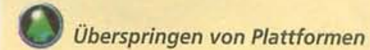
Die Power-Up-Goodies



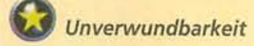
Zeitbombe



Einfrieren aller anderen Bälle



Überspringen von Plattformen



Unverwundbarkeit

Geschoß, das alle Fahrer vor Euch automatisch trifft

Steuerung der Gegner umkehren (unten/oben, links/rechts vertauscht)

Geschoß, das den nächsten Fahrer in Eurer Umgebung trifft

Gegner schrumpfen

Standardgeschoß, das auf einer Ebene kreist, bis es ein Opfer gefunden hat

Turbo-Extra

WERTUNG

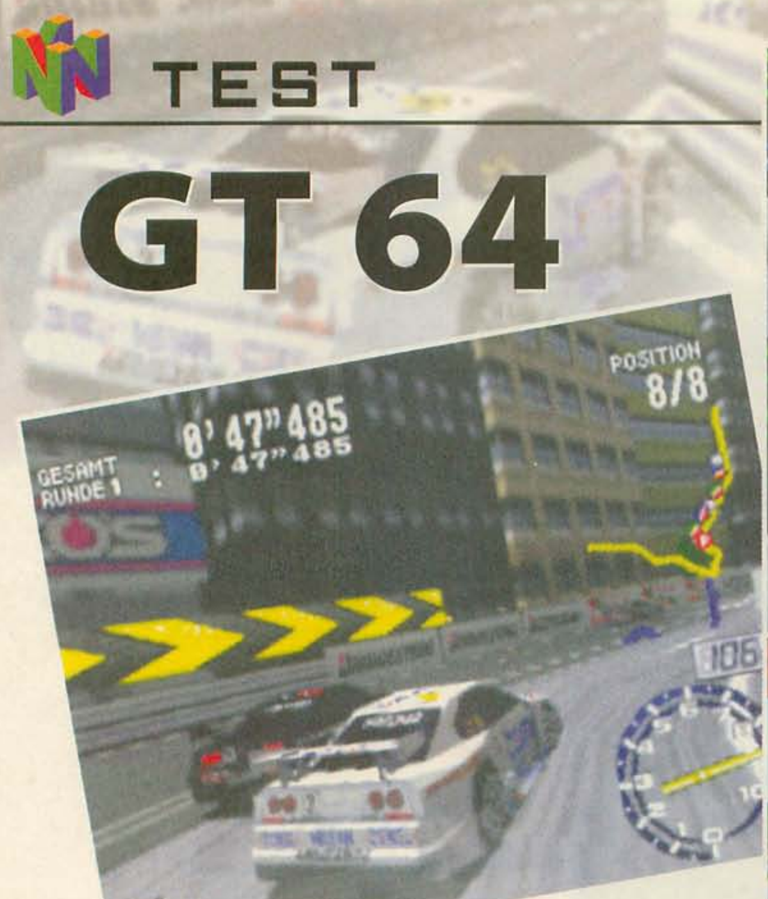
System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Geschicklichkeit
Datenträger:	32-Mbit-Modul
Hersteller:	Acclaim
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Paßwörter
Features:	100 Level, hoher Suchtfaktor
Schwierigkeitsgrad:	7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	65%
Musik:	78%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß: 84%



IRB ist mit einem Satz gesagt fürwahr das intelligenteste Ballspiel seit Erfindung der WM durch die FIFA im Jahre 1928! Auch wenn man es den Screenshots nicht unbedingt ansehen mag, bietet dieses neue Spielkonzept genug Suchtpotential, um mit den besten Vertretern seiner Gattung, wie Bust-A-Move oder Lode Runner, mithalten zu können. Die Soft-Techno-Tunes passen richtig gut zum rasanten Grundtenor des Spiels. Die Mischung aus einer Prise Rätsel ("wie komme ich hier jetzt bloß weiter"), Rennspiel und Plattformhüpferei ist eine ausgesprochen gelungene Rezeptur – kaum zu glauben, daß die Turok-Macher auch derart kreative "Familienfreunde" sind (und dies in zweifacher Hinsicht, da der Preis ebenfalls stimmt). Wer im Race-Modus irgendwann ans Ende gelangen sollte, dem steht noch eine Menge Langzeitspielspaß durch den Battle- oder Mix-Up-Modus (eigene Meisterschaft zusammenstellen) ins Haus. Außer geringen Pop-Up-Effekten gibt es eigentlich nix zu meckern. Eine runde Sache, die Iggy-Ballerei – Hut ab vor Iguana, die mittlerweile das Level von Rare und Nintendo erreicht haben.

GT 64



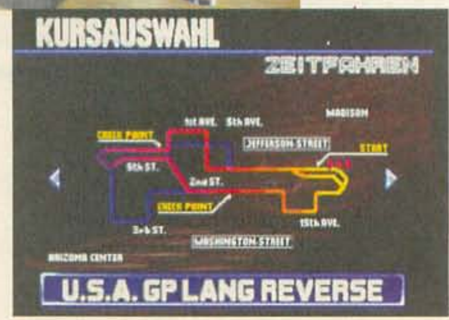




Im Zweispielermodus könnt Ihr für den besseren Fahrer auch das Handicap erhöhen bzw. für den schwächeren einen Boost aktivieren.

Da das Angebot an Rennspielen fürs N64 sowohl quantitativ als auch qualitativ – von Nintendos beiden Fun-Racern mal abgesehen – meilenweit hinter dem für die PlayStation herhinkt, hat Imageneer Genki beauftragt, ihrem mäßigen *Multi Racing Championship* noch einen zweiten Teil folgen zu lassen. Wie schon beim ersten Streich werden wieder nur drei Strecken geboten, die allerdings jeweils in zwei unterschiedlich langen Varianten befahrbar sind (laut Herstellerzählung somit sechs Strecken). Zockt Ihr *GT 64* durch, sind alle Tracks noch als Reverse-Versionen erhältlich, weshalb in der Werbung sogar von "zwölf Kursen" die Rede ist. Da sich diesmal alles um die japanische Tourenwagenmeisterschaft dreht – die Verlegung von zwei der drei Strecken nach Europa und Amerika hängt mit der Lokalisierung der Pal-Version zusammen – habt Ihr die Auswahl zwischen original Honda-, Nissan- und Toyota-Boliden (Off-Road-Trucks müssen beim Sequel leider draußen bleiben).

Da das Lizenzbudget fürs Porsche- und Lamborghini-Team (die in Japan tatsächlich mitfahren) nicht ganz gereicht hat, wurden diese kurzerhand durch Mitarbeiter von Ocean und Imagineer ersetzt – die Euro-Edelkarossen stehen aber trotzdem zur Verfügung. Ansonsten alles wie schon bei *MRC* gehabt: Meisterschaftsmodus (wahlweise mit drei, sechs, zwölf oder gar 24 Runden), Zweispielermodus (wieder ohne CPU-Fahrer bei merklich langsamerem Grafikaufbau) oder Time-Trial-Modus (mit Ghost-Driver) gehören ebenso wieder zur Grundausstattung wie eine Tuningwerkstatt, wo Ihr an Übersetzung, Härte der Reifen und Stoßdämpfer oder den Spoilern rumbasteln könnt. Boxenstops müßt Ihr übrigens nur bei einer langen Meisterschaft (über sechs Runden pro Kurs) einlegen, sonst dürft Ihr, ohne zu tanken, durchbrettern. *ds*



Einziger Renn-Lohn: Alle Kurse rückwärts.



Obschon sich der Nebel des Vorgängers hier merklich gelichtet hat und die Grafik-Engine weiterentwickelt wurde, ist aus MRC 2 noch lange kein Daytona 64 geworden. Das Driften in den Kurven funktioniert nur sehr begrenzt (in Haarnadelkurven kann man sich immerhin der Handbremse bedienen), dafür rächt sich ein etwaiges Übersteuern nicht sofort in heillosen 360°-Drehungen, weshalb GT 64 auch für Einsteiger empfehlenswert ist. Der insgesamt recht gelungenen Steuerung steht auf der Minuspunktseite jedoch vor allem die mangelnde Streckenvielfalt gegenüber. Kuriose Anekdote hierzu: In der Preview-Version gab es sogar noch einen vierten Kurs, der aber am Ende komplett weggelassen wurde (hier zeigt sich übrigens, welche Redaktion die Beta- und wer die Endversion getestet hat), weil der Hersteller das Programm aus Kostengründen auf Teufel-komm-raus noch in die kleinstmögliche und somit billigste Modulform von 64 Mbit pressen wollte. Darüberhinaus ist das unrealistische, monotone Motorgeräusch Eurer Flitzer extrem nervig. Warnung des VG-Verkehrsexpertengremiums: GT 64 nie nach durchzechter Nacht zocken (Euer Kater dreht sonst durch)!



WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Rennspiel
Datenträger:	64-Mbit-Modul
Hersteller:	Ocean
Testversion:	Laguna
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Controller Pak + Modul
Features:	deutsche Menütexte, Rumble-Pak-kompatibel
Schwierigkeitsgrad:	3-7
Preis:	ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	75%
Musik:	–
Soundeffekte:	40%

Spielspaß: 71%

All Star Baseball `99



Nützliche Hilfen auf dem Bildschirm.

Baseball-Simulationen gehören noch immer zu den Exoten in unseren Breitengraden. Was bei uns der Fußball, ist im Land der unbegrenzten Möglichkeiten ein Volkssport, der neben Basketball, Football und Eishockey die Gemüter der Massen aufs höchste erregt. So verwundert es nicht, daß US-Anbieter Acclaim nach *NFL Quarterback Club `98* einen weiteren Vertreter amerikanischer Sportkultur in Bits und Bytes umsetzt.

All Star Baseball `99* besticht zunächst durch die briliante Hi-Res-Grafik, die wir schon vorher bei *NFL Quarterback Club `98 miterleben konnten. Die Detailbesessenheit reicht bishin zu einzelnen Gesichtstexturen, die den Original-Sportlern nachempfunden wurden. Ergänzt wird das Ganze durch die zum Teil realitäts- und persönlichkeitsnahe Animation der insgesamt 700 MLBPA (Major League Baseball Player Association)-Spieler, die allesamt in einer umfassenden Statistik mit authentischen Daten versehen wurden. Es ist offensichtlich, daß der Entwickler Iguana nach dem NFL-Touchdown nicht einfach geschlafen hat.

Beim Gameplay hat man sich auch so einiges einfallen lassen, sprich Rookies kommen ebenso auf ihre Kosten wie der Profi. Nützliche Hilfsgrafiken und -symbole, die beim Schlagabtausch zwischen Werfer und Schläger bei Bedarf ein- oder ausgeblendet werden können, erleichtern die Bedienung des Spieles erheblich. Wer trotzdem mit den Leistungen der eigenen Mannschaft nicht zufrieden ist, kann sich bis zu zehn Baseballer selbst erschaffen und sie in die laufende Saison integrieren. Es stehen auch viele weitere Spielertransfer- und Draft-Optionen, wie z.B. das Spieler-Scouting in der Minor League (!), zur Verfügung, die bisher in keiner Konsolen-Baseball-Simulation zu finden waren.

tet



Selfmade-Star per Spieler-Editor.

SUPER

Hut ab vor Iguana. Noch nie habe ich in einem Videospiel eine so realistische Grafik (wohl gemerkt, gemeint sind nicht vorgerenderte Movie-Sequenzen!) gesehen. Die Spieler bewegen sich so auf dem Feld, wie man sie in freier Wildbahn erlebt. Wenn die Kameraperspektive auf Augenhöhe eingestellt wird, merkt man, daß auch die winzigste Bewegung durch das Motion-Capture-Verfahren naturgetreu generiert wurde. Spieltechnisch gesehen braucht sich All Star Baseball `99 vor anderen Produkten nicht verstecken. Die Verhaltensweisen der Spieler entsprechen denen der Vorbilder: jeder Werfer hat ein eigenes Ball-Repartoire und die Schläger besitzen Schwachstellen, die auch in einer echten MLB-Begegnung zum vorschein treten. Ob Baseball-Freak oder nicht, für Sport-Fans führt wohl kein Weg an All Star Baseball `99 vorbei.

WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Baseball-Simulation
Datenträger:	96 MBit-Modul
Hersteller:	Acclaim
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1-4
Speicheroption:	RAM-Cartidge
Features:	Rumble Pack-Support
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	96%
Musik:	61%
Soundeffekte:	75%

Spielspaß: 92%



Virtual Chess



Die 3D-Ansicht des Spielbretts ist frei drehbar. Sogar die Unterseite könnt Ihr Euch ansehen.

Neben einigen Beispiel-Partien sind auch drei Großmeister-Schlachten und drei Damenopfer in der Bibliothek vertreten.

Eigentlich seltsam: Jetzt gibt es das Nintendo 64 schon so lange, und bislang hat es kein Hersteller gewagt, die Königsdisziplin unter den Brettspielen in ein 64-Bit-Gewand zu kleiden. Die französische Schmiede Titus hat den schwierigen Stoff als erste angepackt und damit gleich ein wirklich nettes Produkt zu bieten. Zumindest für Schachspieler.

Wer das gute, alte Battle Chess noch kennt, wird sich in der 3D-Ansicht etwas heimischer fühlen als andere. Das im HiRes-Modus dargestellte Brett ist frei drehbar und bietet für jeden den passenden Blickwinkel. Wenn Ihr eine Figur des Gegners schlagt, werden die restlichen Spielsteine ausgeblendet und die beiden Kontrahenten in eine etwas lebensnähere Form überführt. Dann wird in mehr oder weniger witzigen Animationen aufeinander eingedroschen, was das Zeug hält. Der Ausgang des Kampfes steht zwar von vornherein fest (schließlich werden die Schachregeln nicht einfach umgangen), aber eine nette Unterbrechung der Hirnzermarterung ist es trotzdem.

Das Lernprogramm ist unterhaltsam und auch für junge Semester geeignet.

Die 2D-Ansicht ist eher für Puristen geeignet. Die Figuren werden in ihren klassischen Formen dargestellt, und grafischer Schnickschnack wie im 3D-Modus fehlt völlig. Das N64 verwandelt sich in einen spielstarken Partner, der dank hoher Rechenleistung so manchen Schachcomputer hinter sich läßt. Wie sehr, verdeutlichen die Siege, die das zu Grunde liegende Programm errungen hat: In den letzten beiden Jahren lag die "Virtual Chess Engine" auf den ersten Plätzen der Schachweltmeisterschaften für Mikrocomputer und hat den Harvard Cup 1995 gewonnen.

Die eingebauten Anfänger-Schwierigkeitsgrade und besonders die Schachschule bringen auch jüngeren Semestern alle Regeln bei. Von den einfachen Zugvorgaben über Rochade und en passant bis hin zu den verschiedenen Matt-Stellungen werden alle Einzelheiten interaktiv gelehrt. Eine kleinere Bibliothek mit Meister-Partien und Strategien rundet das Modul ab. *af*



"Wer spielt Schach", hieß es in der Redaktion, woraufhin ich mich als einziger meldete. Ja, die einstmalige Pflichtdisziplin für alle selbsttätig denkenden Menschen hat viel von ihrer Popularität eingebüßt. Ich habe zumindest die Regeln im Kopf, wenn ich auch kein regelmäßiger Schachspieler bin. Aber was soll es, rein mit dem Modul und – Überraschung! Der Computergegner stampft mich natürlich ohne Mühe in Grund und Boden. Gefrustet wende ich mich der Schachschule zu. Siehe da – unterhaltsam und kurzweilig werden Neulingen hier Grundprinzipien und Strategien des königlichen Brettspiels nahe gebracht. Mit diesem Rüstzeug bewaffnet, stelle ich mich dem künstlichen Meister erneut – und verliere. Tja, ein wenig mehr Konzentration als bei Mario wird hier schon erwartet. Virtual Chess ist eben nur für Schachinteressierte geeignet – aber die sollten es auf jeden Fall haben.

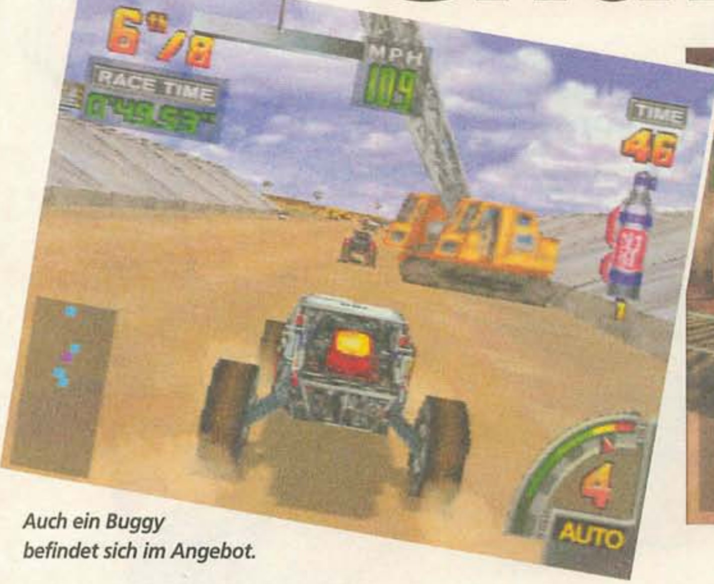
WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Brettspiel
Datenträger:	Modul
Hersteller:	Titus
Testversion:	Video Games
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC
Features:	Schach-Schule
Schwierigkeitsgrad:	5-10
Preis:	ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	71%
Musik:	35%
Soundeffekte:	50%

Spielspaß: 84%



Off Road Challenge


Auch ein Buggy befindet sich im Angebot.

Auf geht's zu einer fröhlichen Rutschpartie.

Die Pistenführung ist tückisch: Steigungen, Sprungschanzen und Hindernisse machen Euch das Fahren schwer.

Kaum ist der Benzindunst von *GT 64* an der Testfront verflogen, dürfen N64-Rennfahrer schon wieder das Gaspedal betätigen. In *Off Road Challenge* klemmt Ihr Euch hinters Steuer eines klobigen Pick-Up-Trucks (vier verschiedene Wagen stehen zur Auswahl) die alle unterschiedliche Leistungsdaten in Beschleunigung und Motorleistung vorweisen.
In zwei grundlegenden Wettberwerbsklassen liefert Ihr Euch mit sieben gleichgesinnten Kontrahenten heiße Verfolgungsduelle. Dabei versteht sich von selbst, daß die Strecken mit zahlreichen Schikanen gespickt sind. Auf der Piste dürft Ihr nach Belieben zwischen zwei Zoom-Perspektiven und einer Cockpit-Ansicht wählen. Insgesamt laden sechs unterschiedliche Landschaftskulissen (Wüsten-, Dschungel- und Schneeterrains) zum fröhlichen Pole Position-Gerangel ein. Neben einen "Just Play-Practice"- oder "Start Circuit"-Modus hat man auch an eine Splitscreen-Option gedacht, die das gleichzeitige Mitmischen eines menschlichen Gegenspielers ermöglicht. Wahlweise darf per Hand geschaltet oder ein Automatikgetriebe eingesetzt werden. Berührt Ihr einen Mitstreiter oder kommt gar von der Wegstrecke ab, kostet Euch das kleine Mißgeschick kostbare Zeit. Ihr müßt so weit wie möglich nach vorne fahren, um Geld für bessere Motorleistung, Stoßdämpfer, Reifen oder zusätzliches Nitro zu verdienen.
Clevere Fahrer sammeln zusätzlich die überall in der Gegend verstreuten Schatzkisten oder Nitro-Flaschen auf. Damit das Rennen brisanter wird, liegen allerlei Klein-Hindernisse wie z.B. Baumstämme und Steine auf der Strecke herum, die Euren Wagen bei jeder Kollision abbremsen.



Wenn Ihr also nicht gerade durch ein Flußbett jagt oder eine Lore durch die Luft wirbelt, solltet Ihr immer zu einem beherzten Weitsprung bereit sein. Die Schotterpisten sind unterschiedlich und bieten Euch typische Landschaftsdetails. *ws*



Ein Racer mit bulligen Monster-Trucks hat den Vorteil, das es nicht viele vergleichbare Konkurrenten in dieser Kategorie gibt.
Meine Euphoriekurve wurde leider von einigen Faktoren stark gebremst: Daß Fahrgefühl ist gewöhnungsbedürftig – der Wagen driftet in Kurven je nach Untergrund etwas zu schwammig nach links und rechts ab. Leider gibt es nur sechs Strecken, und die sind im "Just Play"-Mode bereits alle anwählbar. Der große Ansporn, sich im "Play Circuit"-Modus jeden Kurs hart zu erkämpfen, bleibt somit verhalten. Im Gegensatz zum grafisch leicht unterkühlteren Top Gear Rally bietet Off Road Challenge deutlich mehr fürs Auge – aber ansonsten nicht viel mehr, was zu längeren Fahrsessions verführen könnte.
Das Streckendesign ist nicht umwerfend und auch das Scrolling steht nicht gerade für den Inbegriff von "superflüssig". Hoch anrechnen muß man allerdings die nebelfreie Optik, was gerade auf dem N64 nicht als selbstverständlich gilt. Ein gewisser Unterhaltungswert ist da, doch über gehobenes Mittelmaß kommt Off Road nicht heraus. Für eine schnelle Runde spielt man es mal ganz gerne, aber dafür allein ist der Preis zu hoch.

WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Rallye-Rennspiel
Datenträger:	Modul 64-MBit
Hersteller:	Midway
Testversion:	MARO
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MemoryPak 15 Blocks
Features:	Rumble Pak-Support
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 150 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	71%
Musik:	-%
Soundeffekte:	74%

Spielspaß: 69%

Tombi

Oweh, o Graus! Tombis kunterbunte Plattformwelt ist unter die Schreckensherrschaft von "Evil Pigs" gefallen. Das einstige Paradies hat sich in einen gefährlichen Abenteuerspielplatz verwandelt. Zu allem Verdruß hat sich die "Saubande" auch noch sein wertvolles Armband gemopst. Zum Glück weiß sich der Punker zu helfen: Er kann sich wie ein Löwe festbeißen, klettern, rennen und mit Morgensternen oder Bumerangs um sich schleudern.
Ihr führt Tombi in seiner unglaublichen Reise durch das variantenreiche "Zauberland" und helft ihm, sein Schmuckstück aus den bösen Klauen der "Evil Pigs" zu befreien.
Eine überraschende Hüpfattacke oder ein Schlag zur rechten Zeit können dabei nur hilfreich sein. Bevor Ihr das Eigentum wieder in den Händen haltet, steht Euch noch ein gehöriges Stück Arbeit bevor. Neben all den verhexten Fabelwesen hat sich auch die Naturwelt gegen unseren Helden verschworen: Riesige Schlangen jagen Euch in bester Ghost'N'Goblins-Manier hinterher oder in der Wasserwelt schnappen gefräßige Raubfische nach Eurem wuscheligen Hüpfzwerg. Unterwegs findet ihr in verschiedenfarbigen Schatzkisten sogenannte Fähighkeits-Items, die Euch neue Wurfwaffen liefern oder mit anderen Gegenständen tatkräftig unterstützen. Mit ihnen könnt Ihr die Gegnerschaft aus sicherer Entfernung bekämpfen oder ansonsten unüberwindbare Hindernisse schaffen. Im Fantasyland ist alles möglich: Angriffslustige Evil-Schweinchen, dümmliche Zwerge und fiese Krabbel-Tierchen warten auf ihre Chance. Da kommt der kleine Lendenschurz-Lümmel Tombi gerade recht, um in dem außer Kontrolle geratenen Saustall für Recht und Ordnung zu sorgen.
Gespielt wird aus der traditionellen Seitenansicht, wobei der Hintergrund in zwei Ebenen unterteilt ist. Von kleinen Häuschen und Gärten über putzige Sprites bis zu den

Das ist nur eine von zwölf Aufgaben-Seiten die Ihr der Reihe nach zu lösen habt.



Mit dem Boot schippern wir gleich in die nächste Stage.



Ach, wie herzergreifend! Tombi rettet hier einen kleines Zwergen-Baby vor dem Absturz.



Diese Freak-Pflanzen haben Tombi zum fressen gern.



diversen Waldlandschaften sieht die Grafik japanisch-bunt und einladend aus. Wenn Ihr in ein Dorf gelangt, wird automatisch auf eine isometrische Perspektive umgeschaltet. Dort muß Tombi meistens mit den anwesenden Personen sprechen, die meist wertvolle Hinweise zum Weiterkommen geben.
Oft sind es kleine Suchpuzzles, die Euch während der Level-Erkundungen aufgetragen werden. Die Reihenfolge der Orte, die zu besuchen sind, ist nicht zwingend vorgegeben.
Es ist sogar notwendig einige Level-Passagen erneut aufzusuchen, da bestimmte Gegenstände, wie z.B. Schlüssel, erst in späteren Abschnitten auffindbar sind. Tombi ist nicht nur lustig animiert, sondern überrascht auch während des Spiels mit neu erlernten Bewegungen wie grandiosen Hechtrollen, halsbrecherischen Salti oder beeindruckenden Sonderaktionen. Tombi muß dabei von Pflanze zu Pflanze hüpfen, an Ästen schwingen oder über Plattformen springen. Herumliegende Goldmünzen erhöhen zusätzlich ab einer gewissen Anzahl die Bildschirmleben. Der Spielstand läßt sich an vielen Stellen speichern, dabei merkt sich die Memorycard alle Statistiken, offene Aufgabenstellungen und Euren Erfahrungs-Level. Die verschiedenen Stages sind nicht sehr lang, dafür aber optisch recht unterschiedlich ausgefallen. So spaziert Ihr z.B. am Anfang durch einen malerischen Vorgarten, durchquert in einem Ruderboot einen Fluß und landet anschließend in einer Pflanzenwelt voller tödlicher Abgründe. Als weitere Besonderheit müßt Ihr in kleinen Rennsequenzen Eure Fahrkünste unter Beweis stellen. Erstrebenswert ist auch das Aufrüsten der Kampfwerte, was mit jedem erledigten Gegner automatisch geschieht. Unterwegs findet Ihr Hinweisschilder, die Euch manch nützlichen Tip geben. Überall gibt es was zu entdecken, und hinter so mancher Ecke lauert ein herzhafter Lacher. *ws*





Für 3D-Liebhaber unspektakulär, aber insgesamt superunterhaltsam präsentiert sich Sonys kunterbuntes Jump'n'Run-Rollenspiel/Adventure im quietschfidelen Japano-Stil. Was auf den ersten Blick wie ein "großes Kinderkacke"-Epos aussieht, gewinnt von Mal zu Mal an fesselnder Brisanz. Außerdem wächst die Erfahrung mit dem Umgang der unzähligen Items, und dank gutem Spieldesign kommt man immer ein Stückchen weiter. Die Aufgaben sind nicht gerade übertrieben schwer, aber mit ihrer enormen Anzahl halten sie einen dann doch relativ lange bei der Stange. Tombi fesselte mich trotz oberputzigen Schweinchen-Sprites stundenlang an den Bildschirm. Geboten wird eine klassische Mischung aus verschiedenen Hüpf- und Adventure-Spielelementen, die mit typischen Plattformallüren geschickt in Szene gesetzt wurden. Technisch gibt es an Tombi nichts zu meckern: Zwei Ebenen scrollen frisch munter in alle Richtungen, und kleine 3D-Spielereien erlauben es sogar, sich stellenweise "in" oder "aus" dem Hintergrund zu bewegen. Ein besonderes Lob gebührt den Entwicklern für die zum Teil sehr schön gezeichnete Knuddel-Grafik. Ein ganz possierlicher Vertreter seines Genres, aber kein echter 32-Bit-Megahit, der uns alle zu neuen Aha-Erlebnissen verführt. Immerhin: Wer sich nicht an dem zuckersüßen Stil stört und ein Action-Adventure nach alter Strickart schätzt, für den ist Tombi sicherlich kein Fehlkauf.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Action-Adventure
Datenträger:	CD
Hersteller:	Sony
Testversion:	Sony
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual Shock Support
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	71%
Musik:	70%
Soundeffekte:	73%

Spielspaß: 78%

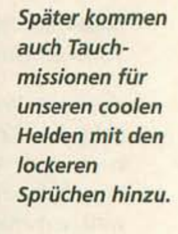


Blasto

Als goldener Blasto seid Ihr unverwundbar.



Open Cage - das Space Babe rechts wartet schon!



Später kommen auch Tauchmissionen für unseren coolen Helden mit den lockeren Sprüchen hinzu.

Irgendwo in den Tiefen der Galaxis schmort eine verbannte Alienrasse in der fünften Dimension – genannt "die Hölle" – und sinnt auf Rache. Nachdem der untersetzte Boß-Grünling seine Legionen nun mit einer abgedrehten Rede im Render-Intro zum Sturm auf den Planeten Uranus eingeschworen hat, wird Space-Hero Captain Blasto zum Einsatz gerufen.

Mit seiner im galaktischen Wind wehenden Haartolle und immer einen coolen Spruch auf den Lippen (deutsche Sprachausgabe!) erinnert unser Held frappierend an den tolpatschigen Helden aus Don Bluths LaserVideo-Automaten-Hit *Space Ace*. Wer jetzt aber an eine opulent animierte Zeichentrickorgie mit pittoresken Hintergründen denkt, liegt etwas daneben. *Blasto* schwingt seine Laserknarre in seltsamen 3D-Plattformkonstruktionen, die mit teils haarsträubenden Jump'n'Run-Einlagen via Analogpad aufwarten. Wie es sich für einen coolen Hero gehört, wollen neben dem Universum aber vor allem leichtbekleidete Space-Babes mit Lara-Croft-Vorderbau gerettet werden, die sich erst nach Aktivierung mehrerer Schalterkombinationen, gezielter Annäherung via Trampolin, Teleporter, Tauchausflug oder Lasergefechten aus dem Alienkerker befreien lassen.

Der Levelaufbau ist eigentlich schon von Anfang an mit vielen frei in der Luft herumhängenden und beweglichen Elementen auf den geübteren Spieler zugeschnitten.

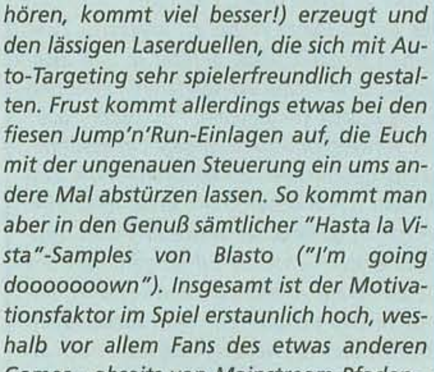
Die Feinde tauchen via Beamer urplötzlich vor, hinter oder neben Euch auf und geben nach ein paar gezielten Salven mit einem lässigen Doppelsalto rückwärts und einem "Mama"-Schrei den Geist auf. Trefft Ihr auf einen großen, weißen Button am Boden, wird eine Levelkarte aktiviert, die allerdings so klein ist, daß vernünftiges Orientieren damit zur echten Qual wird. *Blasto* ist eigentlich nichtlinear aufgebaut, Ihr könnt aber, ähnlich wie bei *Pitfall 3D*, die spacige Umgebung in gewissen Bahnen frei erkunden. An einem gekennzeichneten Save-Punkt läßt sich Euer Abenteuer auf einem Block speichern *rk*

Jump'n'Run at its hardest!



Obwohl die hakelige Steuerung alles andere als perfekt ist, entwickelt Blasto im Laufe der Zeit einen eigenwilligen Charme, der einen irgendwie zum Weiterspielen verleitet.

An den oftmals einfarbig gehaltenen Levelbauten kann es eigentlich nicht liegen, an den kleinen, wuseligen Alien-Kreaturen im Grunde auch nicht, woran denn? Vielleicht am sympathischen "B-Game-Flair", das Captain Blasto mit seinen kultigen Sprüchen (unbedingt auf Englisch anhören, kommt viel besser!) erzeugt und den lässigen Laserduellen, die sich mit Auto-Targeting sehr spielerfreundlich gestalten. Frust kommt allerdings etwas bei den fiesen Jump'n'Run-Einlagen auf, die Euch mit der ungenauen Steuerung ein ums andere Mal abstürzen lassen. So kommt man aber in den Genuß sämtlicher "Hasta la Vista"-Samples von Blasto ("I'm going doooooooown"). Insgesamt ist der Motivationsfaktor im Spiel erstaunlich hoch, weshalb vor allem Fans des etwas anderen Games - abseits von Mainstream-Pfaden - mit einem Kauf liebäugeln sollten.





WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	3 -D -Action
Datenträger:	CD
Hersteller:	Sony USA
Testversion:	Sony
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Analog -Support, deutsche Sprachausgabe
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 100 Mark
Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	68%
Musik:	73%
Sound:	80%

Spielspaß: 69%

• PlayStation • Sega Saturn • Nintendo 64 • PlayStation • Sega Saturn • Nintendo 64 • PlayStation •

Wenn der Postmann zwölfmal klingelt, könnte es für Dich sein...



Video Games im Abo rund 14% günstiger!

Ja, ich will Video Games jeden Monat frei Haus für nur DM 5,60 statt DM 6,50 Einzelverkaufspreis (Jahresabopreis DM 67,20, Studenten-Abo DM 60,00, Auslandspreise auf Anfrage) bestellen. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Abo-Service dsb, 74168 Neckarsulm schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift — Meine Telefonnummer

Ich erlaube Euch, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

CVI88

Coupon bitte ausschneiden und schicken an: Video Games, Abo-Service dsb, 74168 Neckarsulm, faxen an 07132/959 244 oder per E-Mail unter mmabo@dsb.net bestellen.

In Deinem Briefkasten herrscht Öde? Null Fun? Absolut tote Hose? Das läßt sich ändern. Denn mit der Video-Games im Abo bekommst Du nicht nur alle vier Wochen Deine Monatsration an Konsolenspaß frei Haus geliefert, sondern sparst dabei auch noch rund 14%! Überzeugt? Dann schick doch gleich die ausgefüllte Karte ab, und der Postmann wird vielleicht schon bald Dein bester Freund.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kannst Du innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Abo-Service dsb, 74168 Neckarsulm widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Deiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Batman & Robin



Solch monumentale Gotham City-Architekturen gab es noch in keinem Batman-Spiel zu bewundern.

Die Fähigkeiten Eurer Charaktere erhöhen sich nach jeder erfolgreich absolvierten Aufgabe.

Wer hätte das noch gedacht? Mit einjähriger Verspätung kehrt der bekannteste Fladdermann auf die PlayStation zurück. Diesmal hat der berühmte Held seine besten Freunde – Robin und Batgirl – als Verstärkung mitgebracht, was dringend notwendig ist, denn Gotham City steht vor neuen großen Problemen.

Der böse Mr. Freeze bedroht mit eisiger Kälte und ewigem Eis die düstere Stadt, an seiner Seite die sexy Lady Poison Ivy mit ihren tödlichen Küssen. Die Zeit drängt, denn in genau 72 Stunden wird Mr. Freeze Gotham City in einen gigantischen Eispalast verwandeln. Lästigerweise lungern auf den Straßen und in allen Räumlichkeiten viele Räuber, Möchtegernverbrecher und anderes angriffslustiges Feindvolk herum. Lassen die Rabauken zwecks Hinweise nicht mit sich reden, helfen meist nur rohe Hiebe. Dank antrainierter Martial Art-Fähigkeiten könnt Ihr den angreifenden Polygon-Mieslingen auch mit natürlichen Kräften eins auswischen. Findet man unterwegs einen brauchbaren Gegenstand auf dem Boden, genügt ein Knopfdruck und das Kleinod wird in das Inventory-Menü aufgenommen. Darunter befinden sich solch brauchbare Dinge wie Zusatzenergie, Waffen und andere Objekte, die uns das Weiterkommen erleichtern. Geht z.B. Eure Lebensenergie während eines Kampfes zur Neige, müßt Ihr einfach ein Batterie-Item aktivieren oder in die Bathöhle (der eigentliche Dreh- und Angelpunkt des ganzen Adventures) zurückkehren, und schon steigt in einer bestimmten Kammer der Kräftepegel wieder an. Das ist noch nicht alles, in Verbindung mit den gefundenen Gegenständen und dem Batcomputer sind einige knackige Kombinationsrätsel zu lösen.

In dem Rechner werden auch E-mails, Hinweise und Map-Informationen gespeichert. Wie bei allen Adventure-Spielen laufen alle Gespräche automatisch ab, wobei alle Texte in englischer Übersetzung auf dem Bildschirm erscheinen. Damit Ihr in der Gotham-Welt nicht die Übersicht verliert, werden alle Aufenthaltsorte automatisch mitgezeichnet. Auf dem Weg durch die Stadt warten Unmengen von Schläger-Trupps, die Euch ans Leder wollen. Doch einen wahren Superhelden erschüttert nichts, und so rächt Ihr Euch mit über 20

GEHT SO

Das hat aber lange gedauert. Zweifellos haben wir hier eine der interessantesten Batman-Mischungen vorliegen, was die Jungs von Probe aus der dürftigen Filmstory bastelten konnten. Das spannende an dem neuen Batman & Robin-Spiel ist leider nur der anfängliche Reiz – mit der Hoffnung alles kann ja nur noch besser werden. Dann erst machen sich große Schnitzer in technischer Präsentation und Spieldesign bemerkbar. Die wenigen Pluspunkte vorweg: Drei Spielfiguren, viele Rätsel und ein großes Spielterrain sorgen zunächst für ein ergiebiges Adventure-Ambiente. Drumherum gibt's jede Menge Gegenstände, viele Hinweise und teils originelle Knobelkost. Weniger nett finde ich die Tatsache, daß die automatische Kameraführung zu unflexibel ist. Das heißt "tote Winkel", die zum regelmäßigen Ableben führen, Gegenstände, die man nur per Zufall in der hinterletzten Ecke findet und ein Joypad-Belegungs-System, das ob seiner Umständlichkeit ganz schön nervt. Viele 3D-Hintergründe und Kulissen sind wirklich exzellent modelliert, aber trotz variabler Helligkeitsoption wollte bei mir kein erhellendes Lichtlein aufgehen. Rein spielerisch betrachtet imponiert der ungemein Umfang und der gut kalkulierte Abwechslungsreichtum der großen Level, wenngleich der harte Schwierigkeitsgrad den Weg ans Ende steinig und fast unbegehbar macht. Doch von einem herausragenden Spiel im eigentlichen Sinne kann leider auch hier nicht die Rede sein.



In den unzähligen Szenarios steckt eine Reihe von netten Ideen, wie hier z.B. ein kleiner Schwimmausflug, die leider wegen einiger technischer Schwächen der 3D-Engine im Keim erstickt werden.

Special Move-Kombinationen, vollführt spektakuläre Super-Power-Rundumschläge. Unterwegs gilt es, tonnenweise Extrasymbole und Power-Ups einzusammeln, die meist nach dem Ableben eines Schurken erscheinen. Anhand von mehreren Energiebalken informiert Ihr Euch über die eigene Gesundheit und die Ausdauer der Feinde. Um von einem weit entfernten Stadt-Punkt zum anderen zu gelangen, gibt es für jeden Charakter einen fahrbaren Untersatz. Batman steigt natürlich in sein altbewährtes Batmobil, währenddessen sich Robin und Batgirl mit einem heißen Ofen begnügen müssen. *Batman&Robin* tischt einen automatischen Kamerablickwinkel auf, der stets versucht, den Akteur von seiner besten 3D-Seite zu zeigen. Seht Ihr eine Bedrohung auf Euch zukommen, wird via R-Taste sofort in den Sniper-Modus umgeschaltet, und ein Fadenkreuz erscheint auf dem Bildschirm. Daraufhin geht Ihr in Schußstellung mit der Hoffnung, bei den anvisierten Feinden eine gute Trefferquote zu haben.

Über ein Dutzend Level führen Euch durch die düstere Welt von Gotham City, in der Anarchie und Chaos herrscht. Batman, Robin oder Batgirl (die Wahl der Spielfigur ist Euch jederzeit freigestellt) sind so flexibel wie nie zuvor: Sie können laufen, hüpfen, sich ducken oder sich sogar kriechend fortbewegen. Eine stahlharte Faust und einen schnellen Kick beherrschen die Superhelden ebenso wie die Kunst des Batarangs-werfen. Im trickreichen Gürtel stecken noch weitere Spezialwaffen, wie messerscharfe Wurfgeschosse oder hochexplosive Mini-Smartbombs, die kurzzeitig alle Feinde vom Bildschirm fegen. Klassisch wie die Helden sind, ist auch der Levelaufbau: Monumentale Häuser, Denkmäler und Säulen werden zu Plattformwelten, in denen tiefe Abgründe und gemeine Fallen mit den herumwuselnden Feinden eine unheilvolle Allianz eingehen. Verschlossene Türen und Schalter in Kombination mit geschickten Karate-Sprüngen führen meist zum lohnenden Ziel. *ws*

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Action-Adventure
Datenträger:	CD
Hersteller:	Acclaim/Probe
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 5 Blocks
Features:	–
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	69%
Musik:	74%
Soundeffekte:	65%

Spielspaß: 64%

N_2O



N2O ist ein super-rasantes Lichteffekte-Spektakel – nichts für schwache Nerven!

Combo-Treffer geben wichtige Bonuspunkte.



Schießt Ihr alle Halogen-Lampen ab, kommt es zum High-Speed-Boßkampf.

2-Player-Modi: Split-Screen oder simultan zusammen.

Genauso abgedreht, wie sein Name es vermuten läßt (*N2O* steht als chemische Formel für Distickstoffoxid – ein Giftgas also), kommt Gremlins neuester Action-Titel auch daher. In dieser knallbunten Mischung aus *WipEout* und *Tempest* verwandelt sich Euer abgedunkeltes Zimmer bei angeschlossener Stereoanlage in eine Disco! Ihr rast mit vorgegebenem High-Speed durch geschlossene Röhrengebilde und könnt nur nach links oder rechts lenken (kein Analog-Support – ist hier aber auch nicht nötig). Mit Eurer Bordkanone und den aufgelesenen Zusatzwaffen feuert Ihr bei atemberaubendem Tempo auf die in den Tunnels, an den Decken und Wänden herumwuselnden Insekten. Treffer und Combos (d.h. mehrere gleiche Gegnertypen werden hintereinander abgeschossen) lassen Münzen freiwerden, die Ihr bei erneutem Durchflug auflesen könnt und die für Euer Extra-Life- und Smart-Bomb-Konto wertvolle Dienste leisten. Um diese und andere Goodies wie Schutzschilde aufzusammeln, laßt Ihr die Bremsen glühen, um kurzzeitig auf ein leichter beherrschbares Speed-Niveau zu gelangen. Ein Gebiet gilt als geschafft, wenn alle hineinragenden Halogenlampen pulverisiert und der Endgegner zu Sternenstaub verarbeitet wurden. Jede Stage bietet mindestens einen neuen Feindtypus (Panzerschnecken, Skorpione, Ameisen etc.), der sich immer geschickter bewegt und auch mal zurückballert. Eine einzige Berührung mit egal was kostet Euch bereits ein Leben, so daß Ihr höllisch aufpassen und über ein exzellentes Reaktionsvermögen verfügen solltet. Nach jedem Sieg über einen der zahlreichen Boßgegner dürft Ihr speichern. In den 2-Player-Modi könnt Ihr gleichzeitig auf einem Screen durch einen Torus rasen oder, via vertikal gesplittetem Bildschirm, leicht versetzt. Sonys neuer Dual-Shock-Controller wird auch unterstützt, wenn auch die Vibrationen meist eher sanft massieren, anstatt zu schocken. Der exzellente Techno-Soundtrack wurde von "The Crystal Method" beigesteuert. *rk*



Overdrive!! N20 eignet sich bestens, wenn man völlig aufgedreht von der nächtlichen Club-Tour nach Hause kommt. Diese unglaublich schnelle Engine mit den faszinierenden Lichteffekten und der extrem groovigen Techno-Mucke schafft eine wahrhaft tolle Atmosphäre. Jeder Level wartet mit neuen Schikanen (Spinnennetzbarrieren, unübersichtliche Hügel, ausgefuchste Feindkreaturen etc.) auf und Eure Leben können in Nullkommanix futsch sein. Erwartet allerdings nicht zuviel vom eigentlichen Gameplay: Mehr als blitzschnelles Ausweichen, Bremsen zum Aufsammeln von Extras und kontinuierliches Feuern wird von Euch nicht abverlangt. Fans von "ruhigen" Genres wie Strategie und Jump'n'Runs sollten auch einen weiten Bogen um N2O machen, es wäre besser für ihren Adrenalinpegel. Endlich gibt es auch mal wieder einen Action-Titel mit unkompliziertem 2-Player-Spaß – ohne Split-Screens, Link-Kabel und anderen Kapriolen. Beim Zocken unbedingt die Anlage anschließen!

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	P3-D-Action
Datenträger:	CD
Hersteller:	Gremlin Interactive
Testversion:	Gremlin Interactive
Spieler:	1-2 simultan
Speicheroption:	Memory Card-Save 1 Block
Features:	Dual Shock-Support
Schwierigkeitsgrad:	4-7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	84%
Musik:	83%
Soundeffekte:	72%

Spielspaß: 76%



Fluid



Die einzelnen Soundbestandteile sind schon etwas veraltet.



In jeder Soundwelt müßt Ihr neue Samples einsammeln.

Sony scheint das Potential seiner Hit-Konsole langsam aber sicher auch auf Bereiche außerhalb des reinen Videospiels ausdehnen zu wollen. Nur so ist es zu erklären, daß nach *Parappa the Rappa* und *Spice World* mit *Fluid* (jap. *Depth*) schon wieder ein Titel herauskommt, auf den die Bezeichnung Musik-Spielerei viel eher paßt als Spiel. Entwickelt hat es auch kein typisches Softwarehaus, sondern der 34-jährige japanische Musiker Zen. Wie Ihr Eure kreativen musikalischen Kräfte zur Entfaltung kommen lassen könnt, ist auch binnen Sekunden begriffen: Lenkt einen putzigen Delphin (Erinnerungen an *Ecco, the Dolphin* (MD, MCD) werden wach) auf eines von zehn Symbolen und taucht in die entsprechende Soundwelt ein. Dort läuft jeweils eine magere Schmalspur-Grundmelodie ab, die Ihr durch Drücken der Joypad-Tasten mit allen möglichen Effekten (je nach Musikstil) anreichern könnt. Mit den R1/R2-Tasten wird dabei noch die Tonlage nach Belieben justiert. Für jeden Geschmack ist bestimmt eine Musikrichtung dabei: Von Trip Hop, klassischen House-Klängen und Techno bis hin zu Drum'n'Bass ist fast alles dabei, was das Herz begehrt – lediglich Hard'n'Heavy-Töne konnten wir keine erspähen. Via Druck auf den Start-Button nehmt Ihr Eure neu "entdeckten" Sound-Samples und Kompositionen mit in eine Art virtuelles Tonstudio, wo nach Belieben gefadet, verfremdet und mehrere Spuren zusammengemischt werden. Dort darf das Ganze natürlich auch aufgenommen und auf der Memory Card gespeichert werden. Über 500 Soundsamples sollen den DJs in spe für erste Experimente völlig ausreichen, obwohl sie technisch nicht mehr auf dem neuesten Stand der Elektronik sind, da mit der Entwicklung von *Fluid* schon vor knapp eineinhalb Jahren begonnen wurde. Laut einem Bericht in der Süddeutschen Zeitung soll der bekannte Oranje-Techno-DJ Mijk van Dijk mit diesem Programm eine Tanzfläche zum Kochen gebracht haben, sozusagen mit dem Joypad in der Hand – eine Aussage, die ich doch sehr anzweifle. *rk*



Fluid ist ein Special-Interest-Titel für eine schmale Randgruppe, denen es einen Hunderter wert ist, via Joypad ein paar Soundsamples zu verfremden, zu mixen und neu zu arrangieren. Ich weiß nicht, wie ich es ausdrücken soll, aber wenn ich ernsthaft Techno/House/Trance-Stücke komponieren will, dann bestimmt nicht vor dem Fernseher, sondern mit State-of-the-Art-Synthesizern, Mischpult & Co, die – wenn nicht in der Realität vorhanden – von einschlägigen PC-Programmen mit Eingabemöglichkeiten via Maus und Tastatur besser simuliert werden als von einer PlayStation mit ihren wenigen Joypad-Buttons. Eine richtige Spielspaßwertung gibt es diesmal nicht, da man sich im Gegensatz zu Spice World nicht mal an den verschiedenen Tanz-Animationen der Figuren ergötzen kann und somit Fluid kein Spiel im eigentlichen Sinne ist, da es keinerlei Merkmale eines solchen aufweist. Leute mit Interesse an Musik sollten aber trotzdem beim Händler mal antesten.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Musik-Editor
Datenträger:	CD
Hersteller:	Sony
Testversion:	Sony
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card – Save
Features:	500 Musikbausteine
Schwierigkeitsgrad:	3
Preis:	ca. 100 Mark
Altersempfehlung:	frei
Grafik:	52%
Musik:	85%
Sound:	– %

Spielspaß: – –

Xenocracy

Die Screenshots sehen in diesem Fall bunter aus, als das eigentliche Spiel über weite Strecken ist.

Lock-On and Destroy - so läuft Xenocracy ab. Die Effekte könnten allerdings besser sein.

Ubi Softs neue Space-Opera entführt Euch mitten in die Raumschlachten vier verfeindeter planetarer Supermächte der Zukunft. Als Mitglied der Elitetruppe des Friedenscorps UPN ist es Eure Aufgabe, dafür zu sorgen, daß das Gleichgewicht zwischen den vier Parteien (Erddominium, Mars-Kombinat, Venus-Allianz und Merkur-Liga) nicht aus den Fugen gerät. Zu diesem Zweck fliegt Ihr im Arcade- oder Simulationsmodus Einsätze im besten *Wing-Commander*-Stil – vor Euch nur das Fadenkreuz und die unendlichen Weiten des Weltalls. Ob Eskortierungsauftrag, Zerstörungsmission, Aufklärungsflüge oder Vertreibung von Piraten, das Spielprinzip bleibt im wesentlichen gleich. Die Raumkreuzer und Abfangjäger sind durch unterschiedliche Farben gekennzeichnet, so daß Freund und Feind im Lasergetümmel stets gut auseinanderzuhalten sind. Mittels eines praktischen Lock-On-Buttons nehmt Ihr das nächstbeste Ziel ins Visier und feuert aus Euren fünf Waffensystemen, was das Zeug hält, bis der Gegner atomisiert ist. Um ein Entkommen zu verhindern, könnt Ihr per simplen Tastendruck (L1) Euren Schub an die Geschwindigkeit des unter Beschuß genommenen Objektes anpassen. Mittels reichhaltiger HUD-Anzeigen seid Ihr während Eurer Einsätze maximal informiert: Shield, Waffenenergie, Bug- und Hecksensor, Höhenmesser, Radar, Target-System, Speed und vieles mehr wollen immer im Auge behalten werden. Nach erfolgreichem Abschluß eines Einsatzes beamt Ihr Euch durch ein Space-Tor zurück zur Zentrale. Ruhen die Bordkanonen, lauscht Ihr im Arcade-Mode dem nächsten Briefing oder klickt Euch im Sim-Mode durch eine Reihe von Menüpunkten: Neueste Nachrichten über Überfälle, planetarische Geschichte-Datenbank, Forschung und Entwicklung oder Schiffe und Bewaffnung. *Xenocracy* unterstützt Analog-Pads, ist Dolby-Surround-kodiert und erfordert mindestens drei Blocks zum Speichern. *rk*

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Wing-Commander-Clone
Datenträger:	CD
Hersteller:	Grolier Interactive
Testversion:	Ubi Soft
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card-Save 3 Blocks
Features:	Dolby-Surround-Support, Analog-Support
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	71%
Musik:	--%
Sound:	78%

Spielspaß: 67%



Anfangs macht die Laserschlacht mit wuchtigen Soundeffekten, reichhaltiger HUD-Ausstattung und netten Explosionseffekten durchaus Spaß, doch schon bald merkt Ihr, daß spielerisch nicht sonderlich viel in Xenocracy steckt. Kurz mit dem Stick im Raum herumfahren, bis ein Ziel in Sicht ist, Geschwindigkeit anpassen, Lock-On aktivieren und Kanonen draufhalten - so läuft im Prinzip das ganze Spektakel ab und wird deshalb auf Dauer schnell eintönig. Der Simulationsmodus wirkt irgendwie aufgesetzt, damit der Spieler vor dem Einsatz noch mit etwas Menüklicken beschäftigt ist. Aufwendige Video-Sequenzen wie im Vorbild Wing Commander werden nicht geboten, das Briefing läuft lediglich in einem kleinen Fuzzel-Fenster ab. Richtig nervig ist dagegen, daß jedes Szenario mit ein bis zwei Minuten Ladezeit aufwartet. Grafisch hat man sich mit platten, oftmals einfarbigen Backgrounds auch nicht gerade übernommen, von der fehlenden Musik ganz zu schweigen. Ich würde mal sagen, Xenocracy spricht den eingefleischten WC-Fan an. Alle anderen schauen sich besser woanders um.



Viper

Solche Endgegner hätten wir uns im ganzen Spiel gewünscht.

Oben seht Ihr einen Bonuslevel.

Ein Display informiert über das nächste Extra.

Bei Viper kommt jeder Pyrotechniker auf seine Kosten.

Kaum ein Spiel aus deutschen Landen hat in den letzten Monaten soviel Beachtung gefunden, wie der Arcade-Shooter des jungen Entwicklungsteams X-Ample. Die Story wie gehabt: Außerirdische Rasse belagert Erde, ein verstoßener Elite-Pilot (Eddie Crane) kommt zufällig vorbei, setzt sich in seinen kampferprobten Super-Hubschrauber und heizt mit Vollgas durch besetzte 3D-Gebiete. Sein Ziel: Die feindlichen Raumschiffe, Einrichtungen und Festungen in kleine Stücke zerlegen.

Euer High-Tech-Heli ist mit einem Primär- und Sekundär-Waffensystem bestückt, das sich erst durch das Aufsammeln von farblich unterschiedlichen Kapseln aktivieren und aufrüsten läßt. Dicke MG-Kanonen, Smartbomben, Plasmaschuß und transparente Schutzschilde gehören zu den Finessen unseres Waffen- und Verteidigungs-Arsenals. Jeder Schuß hat seine besondere Durchschlagskraft, was gelegentlich unverzichtbar ist, um weiter vorzudringen. Das Level-Schlachtfeld scrollt automatisch, was uns gleichzeitig eine festgesetzte Flugbahn vorgibt. Die Weltraumfeinde fliegen von allen Seiten auf Euren Attack-Helikopter zu und feuern gezielt in Eure Richtung. Über acht Levels hinweg versucht Ihr den Geschossen auszuweichen, um in den "Genuß" des am Ende jeder Spielstufe lauernden Mega-Endgegners zu kommen. Zwei Anzeigen-Tafeln informieren Euch neben den Punktestand über den Zustand Eurer Panzerung und die verbleibende Anzahl der Leben bzw. Bomben. Ausfindig gemachte Energie-Devices stellen Euer Wohlbefinden wieder her. Verliert Ihr ein Fluggerät, beginnt Ihr wieder beim zuletzt passierten Checkpoint. Habt Ihr einen Level erfolgreich absolviert, gibt's am Ende zur Belohnung ein Paßwort. *ws*

GUT

Über mangelnde 3D-Action kann sich bei Viper wahrlich keiner beklagen. Rein spielerisch betrachtet, imponiert der Technik-Overkill und die abwechslungsreiche Level-Gestaltung. Die Obermotz-Palette präsentiert sich durchwachsen: Einige verdienen kaum das Prädikat Endgegener, andere wiederum feuern, daß Euch Sehen und Hören vergeht. Die erstklassigen Explosionseffekte und das abwechslungsreiche Stagedesgin halten den Motivationsfaktor anständig hoch. Insgesamt gesehen erreicht Viper nicht ganz die Güteklasse eines Spielhallen-Evergreens, dazu fehlt leider das überraschende Element. Die Kombination aus purer Ballerfreude, phantasievollen Gegnern und fulminanten Lichteffekten katapultieren das Spiel dennoch über die "Gut"-Hürde. Alles in allem ist das Spiel kein Hit, aber ein netter Vertreter seines Genres. Leider hat man Viper in Windeseile durchgezockt, da einige Gegner sehr früh die Segel streichen. Trotzdem: Ballerfreunde müssen zugreifen, alle anderen spielen mal wieder Probe.

WERTUNG

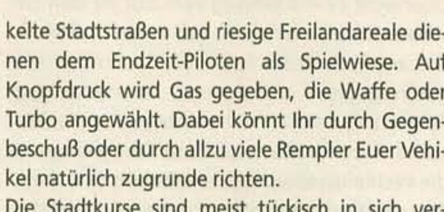
System:	PlayStation
Spieletyp:	3D-Shooter
Datenträger:	CD
Hersteller:	Infogrames/X-Ample
Testversion:	Infogrames
Spieler:	1
Speicheroption:	Paßwort
Features:	Analog Pad/Dual Shock-Support
Schwierigkeitsgrad:	3
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	83%
Musik:	71%
Soundeffekte:	73%

Spielspaß: 74%

Crime Killer



Der 2P-Modus präsentiert sich ziemlich mickrig.



Bei jedem Schuß wird ein wahres Explosions-Blitzlichtgewitter entfesselt.

Und wieder mal landen wir in der Zukunft, in der zur Abwechslung der maschinelle Aufstand gegen die Menschheit geprobt wird. Viele der infizierten Robo-Outlaws unternehmen mit ihren Hover-Schlitten Raubzüge in die verbarrikadierten Metropolen. Also donnert Ihr als eifriger Gesetzeshüter quer durch die City, in der bereits riesige Panzergeschütze und rasende Selbstschußanlagen auf Euch warten.

Vom Super-Police-Car über den Raketen-Gleiter bis hin zum Racing-Bike ist der futuristische Fuhrpark abwechslungsreich besetzt. Lediglich eine Außenperspektive steht Euch zur Verfügung, die Euer Vehikel von hinten zeigt. Das Cockpit inklusive informativer Instrumenten-Armatur nimmt einen Teil des unteren Bildschirms sein. Die wichtigsten Anzeigen sind Shield, Weapon und Schadens-Indikatoren sowie das Radargerät, welches den Weg zum nächsten Ziel anzeigt. Beim Endgegner sorgt ein Zeitlimit für nervenaufreibende Verfolgungshektik. Kilometerlange Highways, verwinkelte Stadtstraßen und riesige Freilandareale dienen dem Endzeit-Piloten als Spielwiese. Auf Knopfdruck wird Gas gegeben, die Waffe oder Turbo angewählt. Dabei könnt Ihr durch Gegenbeschuß oder durch allzu viele Rempler Euer Vehikel natürlich zugrunde richten.

Die Stadtkurse sind meist tückisch in sich verschachtelt und prädestiniert für Straßenschlachten. Natürlich müßt Ihr aufpassen, während der Highway-Schießereien nicht selbst unter die Räder zu kommen. Bei Bedarf sammelt Ihr Reparatur-Items ein, die Euer Gefährt wieder auf Vordermann bringen. Nach Absolvierung der Hauptmission stehen noch sekundäre Ziele mit auf dem Briefing-Plan. Das Missionsdesign strotzt nicht gerade vor Originalität. Das Hauptziel jeder Hetzjagd ist es, diverse Gangsterbosse zu stellen, die mit futuristischen High-Tech-Fahrzeugen unterwegs sind. Auch das Auffinden von Gegenständen gehört zum rauhen Alltag eines Elitepolizisten. *ws*



Fast hätte es geklappt: Tolle 3D-Grafik, glänzende Lichteffekte und technisch perfektes 50 fps-Scrolling suggerieren ein ungeahntes Spielspaßpotential. Eine aufreibende Autoverfolgungsjagd mit neckischen Bordwaffen bringt frischen Wind in die ansonsten festgefahrene Rennspielwelt.

In Sachen Spielwitz und Atmosphäre kann Interplays Action-Racer mit dem technisch gebotenen Anspruch leider nicht ganz mithalten. Als zweites kreide ich den Entwicklern das langweilige Game-Design an. Mit einer derart guten 3D-Engine erwarte ich auch Aufgaben, die nicht nur schlichtes Links-rechts-Abbiegen beinhalten, sondern auch Raum für taktische Finessen bieten. Die Einsätze gleichen sich wie ein Ei dem anderen und Eure an sich schon ziemlich unintelligenten Gegner scheinen immer die gleiche Abkürzung zu nehmen.

Wie bereits gesagt: Optisch und technisch präsentiert sich Crime Killer brillant, doch der Missionsaufbau und die Rahmenhandlung lassen schwer zu wünschen übrig.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Baller-Rennspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Interplay
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Rumble Pak-Support
Schwierigkeitsgrad:	4-7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	78%
Musik:	45%
Soundeffekte:	77%

Spielspaß: 67%

Sentinel Returns



Ständiges Bäume-Absorbieren frischt den Energie-Vorrat auf.

Und gleich hauen wir den bösen Wächter vom Sockel.



Vorsichtig arbeitet Ihr Euch an die Höhe des Sentinels heran.

Geof Crammond überraschte uns seiner Zeit mit dem größten Strategie-Hit, den die Heimcomputer-Welt je gesehen hat. Die für damalige Verhältnisse schon recht extravagante Sentinel-Optik ließ trotz großer Befürchtungen des Publishers die Kassen ordentlich klingeln. Das Spielprinzip von *Sentinel Returns* gleicht dem Oldie-Vorbild bis ins letzte Detail: Ihr werdet als Roboter-Drohne in ein surrealistisches Umfeld transferiert, das in schachbrettartige Felder aufgeteilt ist. Auf dem höchsten Punkt des hügeligen Geländes thront "Sentinel", der finstere Herrscher einer düsteren Welt. Euer Ziel ist es, den hochnäsigen Burschen vom Treppchen zu stoßen. Das ist leichter gesagt als getan, denn als Blechbüchse ohne Füße steht's leider schlecht mit dem Herumlaufen, als Alternative teleportiert Ihr Euch von einem Ort zum anderen. Via Fadenkreuz könnt Ihr Steinblöcke und Roboter-Replikanten auf umliegende Felder platzieren, wobei letztere als "zweite Außenhaut" zum Hineinschlüpfen dienen. Dabei gilt die goldene Grundregel: Auf allen Quadraten, die nicht einsehbar sind, besteht auch keine Chance sich niederzulassen. Der Sentinel ist auch nicht faul und dreht sich bedrohlich auf seinem Jägerstand. Falls er Euch frontal sichtet, wird Euch kostbare Energie abgezogen. Als weitere Schikane werden von dem Wächter kleine Bäumchen in die Landschaft gepflanzt, die Ihr absorbieren solltet, um frische Energie zu tanken. Mit dieser Taktik müßt Ihr Euch im Terrain geschickt nach oben arbeiten, bevor Euch der Sentinel das letzte Quentchen Lebenskraft absaugt. Wenn Ihr festhängt und gar nichts mehr geht, gibt es den Hyperspace-Notknopf, der Euch blitzschnell aus der Gefahrenzone teleportiert. *ws*



Schon damals war Sentinel ein umstrittener Hit-Kandidat, der die Homecomputer-Gemeinde in zwei Hälften spaltete: Entweder man liebte oder haßte es. Konsequent hat man bei Psygnosis alle Highlights des Originals ausgeschlachtet und zu einem neuen "alten" Spiel verarbeitet. Bei aller Euphorie über den gelungenen Erhalt des strategischen Spielspaßgehalts und der spannenden Atmosphäre: Nach fast 15 Jahren hätte beim 32-Bit-Remake grafisch mehr drin sein müssen. Abgesehen von diesem Kritikpunkt bereitet es immer noch einen Heidenspaß, den hochnäsigen Sentinel von seinem Sockel zu stoßen. Leider gibt es selbst in der Return-Fassung kein superschnelles Scrolling oder sonstige Effekthaschereien. Echte Fans lassen sich davon nicht abschrecken. Für die Originalität bürgen einige andere Ideen der alten Schule. Verfügt man über einen beruhigenden Energievorrat, kann man sich ganz dem harten Strategengeschäft hingeben und dem Wächter langsam das Licht ausblasen. Sicherlich, angesichts dieser fragwürdigen Grafikaussichten fällt aller Anfang schwer, aber irgendwie siegt immer wieder die Vergangenheit in mir, die sagt, daß das "etwas andere" Spielprinzip nach wie vor mein mildes Lächeln verdient hat.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Strategiespiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Psygnosis
Testversion:	Psygnosis
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	–
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	41%
Musik:	78%
Soundeffekte:	80%

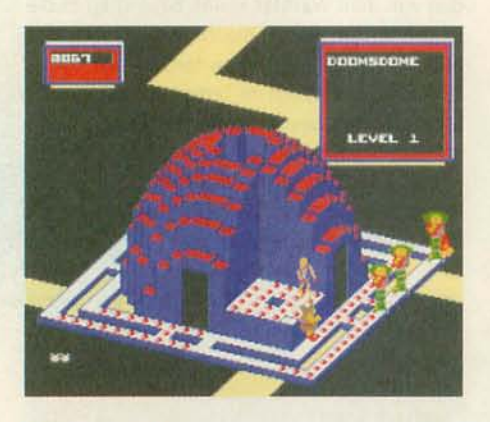
Spielspaß: 75%

Atari Collection Vol. 2



Oben seht Ihr Gauntlet. Links werfen wir einen Blick auf Road Blasters.

Neues Futter für Nostalgie-Freaks: Sechsmal hat Midway in die legendäre Atari-Archivkiste gegriffen, um uns nach dem großen Hasbro-Ausverkauf die letzte hauseigene Oldie-Compilation zu bescheren. Wie bei allen zuletzt erschienenen Klassiker-Sammlungen stimmt Euch ein knackiges Render-Intro auf die bevorstehende High-Score-Hatz ein. Die Zusammenstellung im einzelnen: Eines der erfolgreichsten Multiplayer-Spiele der grauen Automatenurzeit war mit Sicherheit *Gauntlet*. Hier stapft Ihr durch düstere Dungeons, in denen Tausende miesgelaunte Monster hausen, die durch gezielte Schüsse erledigt werden. Besonders lobenswert ist, daß die PlayStation-Emulation mit Multitap-Adapter ebenfalls zu viert gespielt werden kann. Auch das restliche Klassiker-Line-Up kann sich durchaus sehenlassen. Am meisten Laune bereiten bekannte Arcade-Bestseller wie der Murmel-Hit *Marble Madness*, das Ballerrennspiel *Road Blasters* oder das *Centipede*-Sequel *Millipede*. Im Zauberschloß-Spiel *Crystal Castles* warten Unmengen von funkelnden Rubinen darauf, von Euch eingesammelt zu werden. In *Paperboy* bessert Ihr Euer Taschengeld als Zeitungsjunge auf. Immer mit dem Blick auf tödliche Hindernisse radelt Ihr einen Straßenzug entlang und müßt durch exaktes Wurf-Timing das tägliche Käseblatt in die vorgesehenen Zeitungskästen schleudern. Die Geschichte der einzelnen Spiele wird mit zoombaren Gehäuseabbildungen und kurzen Textpassagen ausführlich dokumentiert. *ws*





Gerade sensationell für die frühen 90er war die isometrische Grafik von Marble Madness.



Was 3D-Greenhorns kalt läßt, versetzt wiedermal reifere Spielernaturen in Entzücken. Raritätenliebhaber erwartet 95 Prozent originalgetreues Automatenfeeling und jede Menge Spaß. Vor allem Fans der legendären Atari-Automaten "Marble Madness", "Crystal Castles" und "Gauntlet" bekommen drei Perlen der historischen Superlative geboten. Das letzte Quentchen zur technischen Emulationsperfektion wurde leider in puncto Bildschirmausnutzung und Speed-Optimierung verspielt. Die Steuerung schwankt zwischen Joypad-tauglich und zu kompliziert, was sich vor allem bei den Trackball prädestinierten Oldies negativ bemerkbar macht. Am Ende stellt sich wie immer für alle Interessierten die berühmt berüchtigte Frage: Lohnt überhaupt der Kauf der ollen Kamelen? Im direktem Titelvergleich zu allen Vorgänger-Compilations werden mit Vol. 2 auf alle Fälle einige gewichtigere Leckerbissen geboten, die bereits auf bestimmten Homecomputern für Furore sorgten.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Spiele-Compilation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Midway
Testversion:	GT-Interactive
Spieler:	1-2 (4 bei Gauntlet)
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Sony Analog Pad Support
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	37%
Musik:	69%
Soundeffekte:	57%

Spielspaß: 77%

SPACE-ABO

Bei Abschluß eines Space-View-Abos erhaltet Ihr einen dieser Titel als

PRÄMIE

A Space View Special – Das Babylon 5 Universum – Der komplette Überblick 1.-5. Staffel

B Space View Special – Science-Fiction TV-Guide 98/99 – Torsten Dewi

C Star Trek – Klingonisch für Fortgeschrittene – Der offizielle Sprach- und Reiseführer – Marc Okrand – Fortsetzung des Bestsellers „Das offizielle Wörterbuch Klingonisch"

Ausgabe 4/98 • Juli/August 1998 • DM 6,80 • Sfr 6,80 • ÖS 56,-

SPACE VIEW – DAS SCI-FI MAGAZIN

NEU!

+ GROSSER Strange World FANARTIKEL-KATALOG
+ NOCH MEHR SEITEN
+ SUPER GEWINNSPIEL

SPACE VIEW UND Strange World VERLOSEN SIGNIERTES VOYAGER-POSTER IM WERT VON 3000 DM UND 50 WEITERE TOP-PREISE

DS9 – Die neue Staffel



BESTELLCOUPON

☐ Ja, ich möchte das Space-View-Abonnement für die Dauer von einem Jahr (6 Ausgaben) zum Preis von DM 40,80 inkl. Versand + ein Science-Fiction-Buch meiner Wahl als Prämie bestellen (bei Auslandsabonnements zzgl. Versand)!

Bitte einsenden oder faxen an:

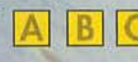


-Leserservice

Gut Pottscheidt • 53636 Königswinter

Fax: (0 22 23) 92 30-26

Bei Abschluß eines Space-View-Abos gewünschte Prämie bitte ankreuzen:



☐ Bankeinzug ☐ Rechnung

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Bankleitzahl

Kontonummer

Geldinstitut

Datum / Unterschrift

Das Abonnement verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn es nicht 6 Wochen vor Ablauf gekündigt wird. Die Bestellung kann innerhalb von 10 Tagen beim Space-View-Leserservice, Gut Pottscheidt, 53639 Königswinter, widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung. Dies bestätige ich mit meiner Unterschrift.

Datum / Unterschrift

Cardinal Syn

Video Games classic







Der kleine Gnom mit den zwei Dolchen schlitzt Euch beim Finishing-Move auf.

In der Zitadelle des Clowns hat der Zombie nichts mehr zu lachen.

Da Sony Deutschland aus gutem Grund bis dato keine Silbe über dieses von Kronos in Zusammenarbeit mit Sony USA entwickelten, blutigen 3D-Beat'em-Up-Gemetzels verloren hat, haben wir uns anläßlich unseres London-Trips eine englische PAL – Version mitgebracht. Worum geht's? In Bloodland (der Name ist Programm...) bekriegen sich seit ewigen Zeiten verfeindete Clans. Nun hat eine mysteriöse Unbekannte namens Syn die Quintessenz des "Buchs des Wissens" auf drei Schwerter eingravieren lassen und ruft die verschiedenen Sippen auf, ihre besten Kämpfer zu einem Turnier abzustellen, deren Sieger sie in Empfang nehmen darf. Im Gegensatz zu vielen anderen Beat'em Ups darf in den unglaublich schönen 3D-Arenen via Explore-Button frei herumgelaufen und der Inhalt von herumstehenden Schatztruhen einverleibt werden: Mit Flammenschwertern glühen Eure Waffen (Dolche, Äxte, Einhänder, Axe Bow etc.) und werden effektiver; blaue Phiolen entlocken Euch Magic Specials, und Bomben warten auf unachtsame Tritte der Helden. Auch auf die Levelumgebungen mit Armbrust-Selbstschußanlagen, fahrenden Minenwägen und Lavaströmen muß höllisch aufgepaßt werden. Der grüne Schleim in der Zitadelle der Zombies läßt Euch bei Berührung zum Beispiel nach und nach verfaulen - da muß die Kampfrunde fix entschieden sein! Mit dem "Stun Block" lassen sich coole Offensiv-Blocktechniken zelebrieren und mit dem Shove-Button die Gegner gegen Wände und Pfeiler schubsen, um eigene Juggle- Combos einzuleiten. In–Round–Finishing– Moves sorgen für sofortige Entscheidungen und lassen die Motoren des unterstützen Dual-Shock-Pads besonders kräftig rütteln. Zusätzlich zu den acht anwählbaren Kämpfern gibt es ganz Tekken-like zehn Secret Fighter zu erspielen, die allesamt sowohl ein eigenes Render-Intro als auch einen Abspann aufweisen! *rk*



Cardinal Syn mag zwar nicht die ultimative Move-Auswahl oder die genialste Combo-Engine besitzen, dafür aber die wohl schönsten und interaktivsten Backgrounds der 3D-Beat'em-Up-Geschichte. Die Charaktere decken das gesamte Spektrum, vom Untoten über flinke Elfen und untersetzte Killer mit Dolchen bis hin zu brachialen Zyklopen, ab. Durch die zahlreichen FMVs für alle 18 Kämpfer ist Cardinal Syn so extrem motivierend und hält auch danach durch die Standard-Beat'em-Up-Spielmodi (Survival, Team Battle, Training, VS) lange bei der Stange. Die neuen Ideen mit den Stage-Gefahren, den aufsammelbaren Items und dem "Schubser" wirken sehr erfrischend auf das Gameplay, das mal wieder mit unnötiger Brutalität (Decapitation & Co.) – ist im Optionsmenü allerdings abschaltbar – aufwartet und somit defintiv nichts für Kids ist. Leicht ist CS nicht, aber Ihr könnt ja – falls sonst gar nichts mehr hilft – einen mühsam erkämpften Vorsprung durch emsiges Davonlaufen in der Stage über die Zeit retten. Schade, daß in Deutschland mit einem Release wohl nicht zu rechnen ist.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	3D- Beat'em Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	Kronos/Sony USA
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1 – 2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual Shock-Support Analog –Support
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 130 Mark
Altersempfehlung:	ab 18
Grafik:	85%
Musik:	76%
Sound:	73%

Spielspaß: 80%

X-Men vs Streetfighter
EX Edition





Ohne Tag-Team-Action macht X-Men vs SF trotz opulenter Specials nur halb soviel Spaß.

Multi-Hit-Combos sind hier wirklich mehr als easy zu bekommen.



Was, ein Capcom-Beat'em Up mit einer "Geht so"-Bewertung?! Nun, daß das nicht überraschend kommt, hat sich bei unserem Preview in der letzten Ausgabe leider schon angekündigt. Aber nun erst einmal zu den Fakten: Bei diesem "Clash of Titans" treffen, wie beim Arcade-Vorbild, acht *X-Men* (Wolverine, Magneto, Juggernaut, Cyclops etc.) auf ebensoviele der berühmtesten Kämpferriege überhaupt – die *Street Fighter* mit den All-Time Superstars Ryu, Ken, Chun Li, Cammy, Zangief, Dhalsim & Co. Wählt ein Zweier-Team (alles ist möglich: zwei X-Men, zwei Street Fighter oder eine Mischung), und schon geht das Bitmap-Duell ab mit (fast) allem, was dazugehört: Specials, Counters, 3-Level-Super-Special-Moves, 30+-Combos, X-Moves und Team-Moves. Der Haken an der Sache ist nun das "fast": Das geniale Abschlagsystem des Automaten und der Saturn-Konvertierung hat es, wie erwartet, nicht in die PS-Version geschafft. Ihr spielt also praktisch immer nur mit einer Figur – der Kumpel tritt nur kurzzeitig bei den grafisch zugegebenermaßen beeindruckenden Team-Super-Moves auf. Insgesamt sechs Gegner-Duos plus einem fetten Endgegner und Euren Partner müßt Ihr auf die Bretter legen, um als Sieger hervorzugehen. Die Standard-Capcom-Beat'em-Up-Features wie Auto-Guard, Turbo, Survival, Team-Mode findet der Fighting-Fan natürlich schon. Durch geschickten Move-Einsatz kann sogar der Lebensbalken wieder ein Stückchen aufgefüllt werden. Erfreuliches ist auch von der Stage-Front zu berichten. Fast alle Backgrounds scrollen und sind mit lodernden Flammen, emsigen Reportern und mehr animiert. Zwischen den einzelnen Runden ändert sich die Hintergrundgrafik auch schon mal komplett. Mit den lästigen PAL-Balken müßt Ihr aber auch wieder mal genauso vorlieb nehmen, wie mit dem 08/15-Gedudel, das ja irgendwie schon charakteristisch für Capcom-Prügler ist. *rk*

GEHT SO

Diesmal kommt man einfach nicht umhin, X-men vs Streetfighter für die PS als verhunzte Umsetzung zu bezeichnen – auch unter dem Gesichtspunkt, daß auf Sonys Maschine vielleicht einfach nicht mehr drin war. Zieht man die SAT-Version zum Vergleich heran, schneidet die EX Edition in allen Gesichtspunkten schlechter ab: Animationsphasen fehlen en masse, die Farben wirken blasser, der Sound hat gelitten, und das Abschlagsystem ist der Schere zum Opfer gefallen. Allein letzteres kostet mindestens zehn bis 15 Prozent Spielspaßpunkte. Was bleibt, ist ein grundsolides Beat'em-Up-Gerüst mit zwar allen Moves des Automaten, das Besitzer einer der neueren Teile der SF- oder X-Men-Saga aber nicht unbedingt zum Kauf motivieren kann. Auch auf die Gefahr hin, daß ich mich wiederhole: Die PlayStation ist für klassische 2D-Beat'em Ups u.a. aufgrund des zu geringen Arbeitsspeichers einfach nicht die richtige Plattform. Das wird auch garantiert bei den kommenden, immer aufwendiger animierten Arcade-Umsetzungen nicht besser werden, da könnt Ihr sicher sein. Legt Euch lieber die Saturn-Version zu.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	2D-Beat'em Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	Capcom
Testversion:	Virgin
Anzahl der Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	64%
Musik:	61%
Soundeffekte:	66%

Spielspaß: 69%

Ausgabe Nr. 9/98 erscheint am **26. August**

Deep Fear





Genau pünktlich zum Redaktionsschluß trudelte eine NTSC-Preview-Version vom mit Spannung erwarteten Taucher-Horror-Adventure *Deep Fear* bei uns in der Redaktion ein. Ob sich das Spiel wirklich mit der Charakterisierung "*Resident Evil* unter Wasser" treffend beschreiben läßt, verraten wir Euch in der nächsten VIDEO GAMES. Dies wird zudem einer der letzten großen Saturn-Titel sein – wird der Underdog damit der übermächtigen Sony-Konkurrenz spielspaßtechnisch noch einmal Paroli bieten können? Für Spannung ist also reichlich gesorgt.



F-Zero X





Nachdem wir uns im Frühjahr auf der Nürnberger Spielwarenmesse hinter verschlossenen Türen schon aus erster Hand über den Nachfolger des 16-Bit-Rennspiel-Superhits informieren konnten, ist es in Japan am 14. Juli nach endloser Warterei und Verschieberei soweit. Wir werden alle unsere Händler-Connections spielen lassen, damit wir diesen potentiellen N64-Hit von Nintendos Guru Miyamoto schon kurz danach für Euch in der Redaktion sezieren können. Ob die versprochenen Geschwindigkeiten von bis zu 1500 km/h nebelfrei auf dem Screen das Spielspaßbarometer richtig ausschlagen lassen? Ihr dürft gespannt sein.

Ogre Battle 3

Im Zuge unserer neuen, in dieser Ausgabe feierlich eröffneten Import-Testrubrik (Wie gefällt sie Euch? – Leserbriefe und E-mails mit Kritik und Anregungen sind herzlich willkommen!) nehmen wir u.a. Japano-Strategie- und Rollenspielperlen genauer unter die Lupe. Zu dieser Kategorie wird sicherlich auch der dritte Teil der äußerst beliebten *Ogre Battle*-Reihe auf der PlayStation zählen. Tet wird sich wieder einige Nächte damit um die Ohren schlagen und seine Erkenntnisse in der nächsten Ausgabe kundtun.



IMPRESSUM

Chefredakteur: Michael Schmittner (ms), verantw.
Stellv. Chefredakteur: Jan Binsmaier (jb)
Leitende Redakteurin: Patricia Beischl (pat)
Redaktion: Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Alexander Folkers (af)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 08121/95-1251, Fax: 08121/95-1298
über CompuServe (go videogames oder 74431,613)
Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM

Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.
Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der WEKA CONSUMER MEDIEN GMBH herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout, DTP & Bildbearbeitung: Journalsatz GmbH
Titellayout: Wolfgang Berns

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 08121/95-1107, Fax: 08121/95-1196

Fotografie: Josef Bleier
Titel-Artwork: Nintendo
Anzeigenleitung: Alan Markovic
Anzeigenmarketing: Simone Müller (-1277), Ilka Krebs (-1275)
Markenartikel-Anzeigen: Christian Buck (-1106)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Regina Beenken (-1471)
International Account Manager: Andrea Rieger (Tel 08104/66 84 58, Fax 08104/66 84 59)

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 6,50

Einzelheftbestellung: Computerservice Jost, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 200 281-22
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 67,20
(inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 91,20 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH,
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,
Jahresabonnementpreis: öS 552,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Rorschacherstr. 270,
CH-9016 St. Gallen, Tel.: 071/2824415, Fax: 071/2824425,
Jahresabonnementpreis: sFr. 67,20
Die EU-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt.

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 8 vom 1. Januar 1998
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Gabi Rupp
Leitung Herstellung: Marion Stephan
Druck: E. Schwend GmbH & Co.KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 08121/95-1450, Fax: 08121/95-1685
Geschäftsführer: Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs
Verlagsleitung, Marketing/Vertrieb: Helmut Grünfeldt
Anschrift des Verlages:
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruber Straße 46a, 85586 Poing
Telefon 08121/95-0, Telefax 08121/95-1199
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.



Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

Theo Kranz Versand

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 DM zzgl. NN
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777

AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-VERSAND-HÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.

PlayStation

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK .287,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
NUR NOCH BEGRENZT LIEFERBAR:
SONY PLAYSTATION 287,-
DT. VERSION, INKL. ZWEI CONTROL PAD, KABEL UND DEMO-CD
SONY PLAYSTATION VALUE PACK .323,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD, MEMORY CARD U. ZWEI CONTROL PAD
CONTROL PAD - VERSCH. FARBEN .29,95
CONTROL PAD ORIG.(VER. FARBEN) 39,95
CONTR.PAD ANALOG DUAL SHOCK 59,95
CONTROL PAD VERLÄNGERUNG 19,95
(UNTERSTÜTZT RUMBLE-FUNKTION)
GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL .84,95
X-PLODER - CHEAT-CARTRIDGE . . .89,95
RGB-KABEL (G-CON-, AV-ANSCHLUß)29,95
LENKRAD GAMEST.MK II (+PED.) .119,95


COLIN McRAE RALLY (JULI) (PSX) 89,95

LENKRAD TOP GEAR WHEEL 149,95
(INKL. PEDALE) (FÜR PSX, SAT, N64)
JOYSTICK DOMINATOR 69,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.) 79,95
PISTOLE ERAZER (G-CON KOMPAT.) 79,95
MEMORY CARD 15 BLOCKS 29,95
MEM.CARD 15 BL.-ORIG.(VER.FARB.) 36,95
MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1)34,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS 69,95
MEMORY CARD 720 BLOCKS 109,95
ACTUA TENNIS 89,95
ADIDAS POWER SOCCER '98 89,95
AIRONAUTS (AUG) 89,95
ALL STAR TENNIS (JULI) 89,95
ALUNDRA (JULI) 89,95
ARMORED CORE 89,95
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 2 74,95
AZURE DREAMS (JULI) 89,95
BABY UNIVERSE 79,95
BATMAN UND ROBIN 84,95
BLASTO 79,95
BLOODY ROAR - BEAST 84,95
BOMBERMAN WORLD (JULI) 79,95
BREATH OF FIRE 3 89,95
BUBBLE BOBBLE 2 89,95
BUST A MOVE 3 59,95
CARDINAL SYN 79,95
CART INDY CAR - WORLD SERIES .79,95
CIRCUIT BRAKERS 89,95
COLIN McRAE RALLY (JULI) 89,95
COMMAND & CONQUER 2 89,95
COM.& CONQ. GEGENSCHLAG (SEPT)89,95



NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE! SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI.* BESTELL-ANNAHME BIS 20 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.


GRAN TURISMO (PSX) 89,95

CONSTRUCTOR (AUG) 89,95
COOL BOARDERS 2 89,95
CRASH BANDICOOT 2 89,95
CRIME KILLER (JULI) 89,95
CYBALL ZONE 89,95
DEAD OR ALIVE 109,95
DEATHTRAP DUNGEON 89,95
SPIELEBERATER DEATHTRAP DUN. .19,95
DIABLO 89,95
DREAMS 89,95
EVERYBODY'S GOLF 79,95
EXTREME SNOWBOARD 89,95


ALUNDRA (JULI) (PSX) 89,95 — BREATH OF FIRE 3 (PSX) 89,95 — BATMAN & ROBIN (PSX) 84,95 — EVERYBODY'S GOLF (PSX) 79,95

FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION 89,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM . .89,95
FIGHTING FORCE 99,95
FINAL FANTASY VII 99,95
FORMEL 1 '97 109,95
FORSAKEN 74,95
GEX 2 (GEX 3D) 74,95
GHOST IN THE SHELL (JULI) 89,95
GOLDEN GOAL '98 89,95


DEAD OR ALIVE (PSX) 109,95 — HEART OF DARKNESS (JULI) (PSX) 89,95 — ROAD RASH 3D (PSX) 89,95 — NEED FOR SPEED 3 (PSX) 89,95

GRAN TURISMO 89,95
HEART OF DARKNESS (JULI) 89,95
HUGO 1 (AUG) 89,95
INDY 500 89,95
JET RIDER 2 79,95
KICK OFF WORLD 89,95
KLONOA 89,95
KULA WORLD (JULI) 89,95
LUCKY LUKE 89,95
MAGESLAYER (JULI) 89,95
MASTERS OF TERÄS KÄSI 89,95
MEDIEVIL 89,95


CARDINAL SYN (PSX) 79,95 — PREMIER MANAGER '98 (PSX) 89,95 — GEX 2 (GEX 3D) (PSX) 74,95 — KLONOA (PSX) 89,95

MEGA MAN 8 89,95
MEGA MAN BATTLE & CHASE 89,95
MEN IN BLACK 89,95
MOTORHEAD 89,95
NASCAR '98 89,95
NBA LIVE '98 89,95
NBA PRO '98 99,95
NEED FOR SPEED 3 89,95
NEWMAN HAAS RACING 89,95
NHL '98 89,95
NHL FACE OFF '98 79,95
NHL POWERPLAY HOCKEY '98 84,95
ONE 89,95
PANDEMONIUM 2 84,95
PET IN TV 79,95
PHAT AIR SNOWBOARD RACING . .89,95
PITFALL 3D 89,95
POINT BLANK (JULI) 89,95
POINT BLANK INKL. GUN (JULI) . .154,95

POY POY 89,95
PREMIER MANAGER '98 89,95
PRO PINBALL - TIMESHOCK 79,95
PULSE (=DEPTH, FLUID) (AUG) . . .79,95
RASCAL 89,95
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT . . .84,95
CONTROL PAD RESIDENT EVIL 69,95
RIVEN - SEQUEL TO MYST 114,95
ROAD RASH 3D 89,95
SAN FRANCISCO RUSH 89,95

FRANKREICH'98-FUßBALL-WM (PSX) 89,95 (N64) 119,95

SENTINEL RETURNS (JULI) 89,95
SHADOW GUNNER (JULI) 94,95
SNOWRACER '98 89,95
SPAWN 79,95
SPICE WORLD 49,95
STREETFIGHTER COLLECTION 84,95
SUPERCROSS '98 (J. McGRATH) . .84,95
SUPER MATCH SOCCER 84,95
SUPER PANG COLLECTION 89,95
TEST DRIVE 4 89,95

WORLD L. SOCCER '98 (PSX) 79,95 — FORSAKEN (PSX) 74,95 (N64) 119,- — Lösungsheft DM 19,95 — TOMB RAIDER 2 (PSX) 89,95 — TOTAL NBA '98 (PSX) 79,95

THEME HOSPITAL 89,95
TOCA TOURING CAR CHAMPION. .89,95
TOMB RAIDER 2 89,95
SPIELEBERATER TOMB RAIDER 2 . .19,95
TOMBI (JULI) 89,95
TOMMI MAKINEN RALLY 89,95
TOTAL NBA '98 79,95
TREASURES OF THE DEEP 89,95
UBIK (AUG) 99,95
V-BALL 89,95
V-RALLY 89,95
VIGILANTE 8 89,95
VIPER (JULI) 89,95
VIVA FOOTBALL (JULI) 89,95
VR BASEBALL '99 79,95
VS. (VERSUS) 99,95
WARGAMES (JULI) 89,95
WARHAMMER 2-DARK OMEN 89,95
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY'98 .79,95
WCW NITRO 99,95
WILD ARMS (JULI) 79,95
WORLD LEAGUE BASKETBALL 89,95
WORLD LEAGUE SOCCER '98 79,95
WRECKING CREW 99,95
WWF WARZONE (JULI) 89,95
XENOGRACY 94,95
YOUNGBLOOD (JULI) 89,95
ZERO DEVIDE 2 (AUG) 79,95


VIGILANTE 8 (PSX) 89,95 — VIPER (JULI) (PSX) 89,95 — GT 64 CHAMP. ED. (N64) 124,95 — INT. SUPERSTAR SOC.64 (N64) 89,95

Nintendo 64

NINTENDO 64 289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND AV-/SCART-KABEL
CONTROL PAD-ORIG. VER. FARBEN 54,95
CONTR. PAD TRIDENT PRO COMBO 59,95
(INKL. MEMORY-CARD 0,25 MEG)
LENKRAD LX4, INKL. PEDALE, RUMBLE-FKT., MEMORY CARD-EINSCHUB .129,95
GAME BUSTER 99,95
MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG. .34,95
MEMORY CARD 1 MEG 39,95
HYPER PAK(RUMB.PAK+MEM.CARD)49,95
LX4 TREMOR PAK 29,95
ACCLAIM SPORTS SOCCER (SEPT) 129,95
AERO FIGHTER ASSAULT 139,95
AERO GAUGE 144,95
ALL STAR BASEBALL '99 99,95
BANJO UND KAZOOIE (JULI) 89,95



BANJO & KAZOOIE (JULI) (N64) 89,95

BIO FREAKS (JULI) 129,95
BOMBER MAN 64 89,95
BUST A MOVE 2 79,95
CRUISIN WORLD 89,95
DIDDY KONG RACING 89,95
DUAL HEROES 129,95
EXTREME G 119,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM .119,95
FIGHTER'S DESTINY 129,95
FORSAKEN 119,95
G.A.S.P. (JULI) 149,95
GOEMON MYSTICAL NINJA 129,95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION . .124,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 89,95
LYLAT WAR (OHNE RUMBLE PAK) .89,95
MARIO KART 64 89,95
MIKE PIAZZA'S STRIKE ZONE(JULI)129,95
MISSION IMPOSSIBLE (AUG) 134,95
MULTI RACING CHAMPIONSHIP . .89,95
NBA COURTSIDE 89,95
NBA PRO '98 139,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99(AUG) 99,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY 119,95
OLYMPIC HOCKEY '98 129,95
RAMPAGE WORLD TOUR 129,95
IGGY'S RECKIN' BALLS (AUG) 129,95
SCARS (SEPT) 134,95
SUPER MARIO 64 89,95
SPIELEBERATER SUPER MARIO 64 .24,80
TETRISPHERE 89,95
VIRTUAL CHESS 64 119,95
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY'98 .129,95
WCW VS NWO: WORLD TOUR . . .139,95
WETRIX 109,95
WWF WARZONE (JULI) 129,95
YOSHI'S STORY 89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY . . .24,80

Sega Saturn



SEGA SATURN MAXI SET 294,-
GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE
SEGA SATURN MEGA ACTION SET .333,-
WIE MAXI SET + THUNDERHAWK 2 + SHELLSHOCK + BLAM MACHINEHEAD
CONTROL PAD ORIG. 44,95
INFRAROT-PAD 2 STCK ORIG 59,95
LENKRAD ARCADE RACER 89,95
6-PLAYER-ADAPTER 29,95
GAME BUSTER SCHUMMELMODUL 79,95
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 49,95
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS . .74,95
ATLANTIS - 2CD'S 89,95
BEDLAM 79,95
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 89,95
BURNING RANGERS 89,95
COMMAND & CONQUER 79,95
COURIER CRISIS 79,95
DARK SAVIOUR 74,95
DRAGON FORCE 89,95
ENEMY ZERO - 4 CD'S 99,95
HOUSE OF DEAD 89,95
HOUSE OF DEAD (INKL. GUN) 119,95
MARVEL SUPER HEROES 89,95
NASCAR '98 49,95
NBA LIVE '98 39,95
NBA ACTION 98 89,95
NHL '98 49,95
NHL ALLSTAR HOCKEY 98 89,95
PANZER DRAGOON SAGA - 4 CD'S .89,95
RAMPAGE WORLD TOUR 89,95
RESIDENT EVIL 89,95
RETURN FIRE 89,95
RIVEN - MYST 2 89,95
SEGA TOURING CAR 99,95
SHINING FORCE 3 (JULI) 89,95
SONIC R - SONIC T.T. 99,95
STEEP SLOPE SLIDERS 94,95
STREETFIGHTER COLLECTION 84,95
WARCRAFT II 89,95
WINTER HEAT 94,95
WORLD LEAGUE SOCCER 89,95
WORLDWIDE SOCCER '98 84,95
Z 99,95



YOSHI'S STORY (N64) 89,95


SHINING FORCE 3 (JULI) (SAT) 89,95


BURNING RANGERS (SAT) 89,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

SEGA SATURN

3 DIRTY DWARVES 39,95
AMOK 39,95
ANDRETTI RACING(ENGL.A) . .24,95
BLAM MACHINEHEAD 24,95
BLAZING DRAGONS 19,95
BUST A MOVE 3 39,95
CRIMEWAVE 14,95
DARKLIGHT CONFLICT 24,95
FORMULA KARTS 39,95
JOHNNY BAZOOKATONE . . .14,95
MADDEN '97 14,95
MASS DESTRUCTION 49,95
NASCAR '98 49,95
NBA LIVE '97 24,95
NBA LIVE '98 49,95
NHL '98 49,95
NIGHTS+3D ANALOG PAD . . .79,95
PARODIUS DELUXE 14,95
REVOLUTION X 9,95
SHELLSHOCK 24,95
SOVIET STRIKE 24,95
STARFIGHTER 3000 19,95
SWAGMAN 24,95
THUNDERHAWK 2 19,95
TOMB RAIDER 59,95
TORICO 49,95
VIRTUAL GOLF 24,95

NINTENDO 64

BUST A MOVE 2 79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER .89,95
MULTI RACING CHAMP. . . .89,95
TUROK DINOSAUR HUNTER 99,95

SONY PLAYSTATION

MASS DESTRUCTION 49,95
MOTOR MASH 59,95
NOTE 59,95
OLYMPIC GAMES 39,95
POWERBOAT RACING 49,95
X-MEN CHILDREN O. ATOM 69,95

PLATINUM-EDITION

ADIDAS POWER SOCCER . . .49,95
AIR COMBAT 49,95
ALIEN TRILOGY 44,95
BUST A MOVE 2 49,95
CRASH BANDICOOT 49,95
DESTRUCTION DERBY 2 . . .49,95
FORMEL 1 '96 (JUNI) 49,95
INT. SUPERSTAR SOC. PRO .49,95
INT. TRACK AND FIELD 44,95
MICRO MACHINES V3 49,95
PANDEMONIUM 49,95
PORSCHE CHALLENGE 49,95
RAYMAN 44,95
RIDGE RACER REVOLUTION .49,95
ROAD RASH 44,95
SOUL BLADE (JULI) 49,95
SOVIET STRIKE 44,95
TEKKEN 2 49,95
THUNDERHAWK 2 44,95
TOMB RAIDER 49,95
TRUE PINBALL 44,95
WIPEOUT 2097 49,95
WORMS 44,95

gleich zugreifen, begrenzte Stückzahl

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!



UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN.

BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI.*

SOMMERAKTION
BEI BESTELLUNGEN BIS 15. AUGUST AB 2 ARTIKEL PORTOFREI!*
(BITTE BEI BESTELLUNG ANGEBEN!)

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 57 16 01

0931/3545222 oder 0180/5211844

INTERNET: HTTP://WWW.LOGON.DE/KRANZ

VERSANDKOSTEN BEI NACHNAHME: POST 6,40 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR, UPS 6,- DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR; BEI VORKASSE (NUR EUROSCHECKS) 4,- DM, PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR. *GILT NICHT FÜR AUSLAND. ALLE ANGEBOTE SOLANGE VORRAT REICHT. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT. FAX 0931/571602. *** ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION